Flexi Design

Bedienungsanleitung

Flexi8

SA International
2 International Plaza, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518
USA
+1-610-521-6300
www.SAintl.biz

SAi

Inhalt

Software-Lizenzvereinbarung

Bitte lesen Sie die folgenden Bestimmungen und Bedingungen sorgfältig durch.

Hierbei handelt es sich um eine rechtskräftige Vereinbarung zwischen dem Anwender (einer Person oder Rechtsperson) und SA International. Wenn Sie die folgenden Bestimmungen nicht akzeptieren, müssen Sie den gesamten Lieferumfang umgehend wieder zurücksenden. Durch die Verwendung dieses Programms geben Sie zu verstehen, dass Sie mit den folgenden Bestimmungen und Bedingungen einverstanden sind.

Für das beiliegende Computerprogramm („Software") wird Ihnen hiermit von SA International eine Nutzungslizenz erteilt. Sie erwerben also nicht das Programm selbst. Das Nutzungsrecht ist weder exklusiv noch übertragbar und darf nur unter den folgenden Bedingungen verwendet werden. SA International behält sich alle Rechte vor, die Ihnen im Folgenden nicht ausdrücklich gewährt werden. Unter keinen Umständen dürfen Sie vertrauliche Informationen über die Software oder SA International, Dritten übermitteln bzw. solche Informationen verwenden, um SA International zu schaden.

1. Lizenz.

Das Urheberrecht an dieser Software wird durch die Urheberrechtsgesetzgebung der Vereinigten Staaten von Amerika und diesbezügliche internationale Abkommen geschützt. Aus diesem Grund müssen Sie diese Software in derselben Weise handhaben wie anderes urheberrechtlich geschütztes Material, wie z.B. Bücher. Kraft dieser Lizenz erhalten Sie die folgenden Nutzungsrechte:

(a) Es darf eine mit einer Maschine lesbare Kopie dieser Software erstellt werden, sofern diese Kopie ausschließlich als Sicherungskopie der Original-Software dient. Eine ausdrückliche Bedingung für die Lizenzvergabe besteht darin, dass Sie auf jeder Kopie der Software von SA International, die Copyright-Angaben und anderen Urheberrechtshinweise von SA International anbringen müssen.

(b) Die Software und alle damit zusammenhängenden Rechte dürfen an andere Personen übertragen werden, sofern eine Kopie dieser Lizenzbestimmungen und alle mit der Software gelieferten schriftlichen Unterlagen beigefügt werden und SA International schriftlich von der beabsichtigten Übertragung informiert wird. Ferner muss sich der Empfänger der Software mit allen Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung einverstanden erklären.

(c) Diese Software darf nur auf einem Computer verwendet werden. Sie darf jedoch auf einen anderen Computer kopiert werden, sofern sie immer nur auf jeweils einem Computer verwendet wird. Als „Verwendung" gilt in diesem Zusammenhang, dass sich das Programm entweder im Arbeitsspeicher (RAM) des Computers oder auf einem mit dem Computer benutzten Speichermedium (Festplatte, CD-ROM oder einem anderen Datenträger) befindet.

2. Einschränkungen.

Sie dürfen NIEMALS Kopien dieser Software verteilen oder über ein Netzwerk von einem Computer zu einem anderen übertragen. Sie dürfen die Software nicht dekompilieren, zurückentwickeln, in ihre Einzelteile zerlegen oder in einer anderen Weise auf eine menschlich verwertbare Form reduzieren. Die Software darf weder ganz noch teilweise modifiziert, an bestimmte Anwendungen angepasst, übertragen, kommerziell oder kostenlos vermietet, verleast, verliehen, verkauft, verteilt, über ein Netzwerk zugänglich gemacht oder als Ausgangspunkt für neue Software verwendet werden.

3. Kündigung.

Diese Lizenz gilt so lange, bis sie widerrufen wird. Die Lizenz wird sofort hinfällig, wenn Sie es versäumen, sich an alle hier erwähnten Bestimmungen und Bedingungen zu halten. Bei Erlöschen der Lizenz müssen Sie die Software und alle erstellten Kopien an SA International zurückgeben. Sie können die Lizenz jederzeit selbst kündigen, indem Sie diesen Schritt durchführen.

4. Einhalten der Exportgesetzgebung.

Hiermit erklären Sie ausdrücklich, dass Sie weder diese Software noch Teile davon an Personen weitergeben oder übertragen, die in einem Land wohnhaft sind, für das der „United States Export Administration Act" oder andere internationale Exportbestimmungen entsprechende Beschränkungen vorschreiben. Außerdem darf diese Software niemals für Zwecke verwendet werden, die Kraft dieses Gesetzes oder anderer Rechtsvorschriften verboten sind.

5. Garantieausschluss und Haftungseinschränkung.

SA International haftet nicht für Schäden (einschließlich Gesetzesübertretungen, Datenverlust, Verdienstausfall, Kosten für Rechtshilfe, spezielle Zufalls- oder Folgeschäden bzw. indirekte Schäden), die sich aus der Verwendung dieser Software ergeben, ganz gleich, wie der Schaden entstanden ist und wie die Haftungszuweisung ausfällt. Diese Einschränkung gilt selbst dann, wenn SA International oder einer seiner Vertragshändler oder Vertriebspartner bereits über die Möglichkeit solcher Schäden informiert war. SA International BIETET KEINERLEI STILLSCHWEIGENDE ODER AUSDRÜCKLICHE GARANTIE IN BEZUG AUF DIESE SOFTWARE UND WEIST AUSDRÜCKLICH DARAUF HIN, DASS KEINERLEI GEWÄHR FÜR IHREN MARKTWERT BZW. DIE EIGNUNG DIESER SOFTWARE FÜR BESTIMMTE ANWENDUNGEN GELEISTET WIRD. SA International gewährt keinerlei Garantie für Plotter- oder Scannertreiber bzw. -geräte. Derartige Treiber werden ausschließlich als besonderer Service für unsere Kunden angeboten. Ihre Entwicklung beruht auf den zum jeweiligen Zeitpunkt von den Herstellern der betreffenden Geräte zur Verfügung gestellten Informationen.

SA International übernimmt keine Haftung für Druckfehler in der Software oder der Dokumentation.

6. Allgemeines.

Anwender, die der US-amerikanischen Regierung angehören, gewährt diese Software nur eingeschränkte Rechte („RESTRICTED RIGHTS"). Die Anwendung der Software sowie ihre Verbreitung und Vervielfältigung unterliegen den „Federal Acquisition Regulations" 52.227-7013(c)(1)(ii). Diese Lizenz unterliegt der Rechtssprechung der zuständigen Instanzen im US-Bundesstaat Pennsylvania (mit Ausnahme spezieller Regelungen bezüglich Gesetzeskonflikten), sofern die Lizenz in den USA erworben wurde, oder in dem betreffenden Erwerbsland. Der Umstand, dass eine Bestimmung dieser Lizenzvereinbarung möglicherweise gesetzeswidrig ist, ändert nichts an der Gültigkeit der übrigen Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung.

SA International
International Plaza Two, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518

Lizenzvereinbarung für Anwender von Adobe® Configurable PostScript® Interpreter und Coded-Font-Programmen

1. Der Lizenzgeber gewährt dem Lizenznehmer eine nicht-exklusive Sublizenz gemäß Paragraph 7 (siehe unten) und anderer Bestimmungen dieser Vereinbarung (a) für die Verwendung der CPSI Application Object-Software („Software“) für interne Geschäftszwecke in einer zentralen Prozessoreinheit („CPU“) mit optional angeschlossenem Bildschirm mit einer Auflösung von weniger als 150 Punkten pro Zoll und einem oder mehreren optional angeschlossenen Ausgabegeräten („Computersystem“); (b) für die Verwendung von digital kodierten, von einer Maschine auswertbaren Umrissprogrammen („Font-Programme“), die vom Lizenzgeber in einem speziell verschlüsselten Format zur Verfügung gestellt werden („Coded-Font-Programme“); damit zusammenhängend dürfen die Entwürfe, Stile, Schnitte und Versionen der Buchstaben, Ziffern, Zeichen und Symbole („Schriften“) vom Lizenznehmer nur für dessen gebräuchliche Geschäftsaktivitäten auf dem Computersystem verwendet werden; und (c) für die Verwendung der Marken, die der Lizenzgeber für die Identifizierung der Coded-Font-Programme und Schriften verwendet („Marken“). Der Lizenznehmer darf sein aus dieser Vereinbarung hervorgehendes Nutzungsrecht für Software und Coded-Font-Programme einem anderen Lizenznehmer mit gleichen Rechten, Ansprüchen und Interessen übertragen, sofern der neue Lizenznehmer alle Bestimmungen und Bedingungen dieser Vereinbarung akzeptiert.

2. Der Lizenznehmer erkennt hiermit ausdrücklich an, dass die Software, Coded-Font-Programme, Schriften und Marken Eigentum des Lizenzgebers und der Zulieferer des Lizenzgebers sind und bleiben. Der Lizenznehmer erklärt sich bereit, die Software und die Coded-Font-Programme vertraulich zu behandeln und diese nur befugten Mitarbeitern zu übergeben, die diese Software und Coded-Font-Programme für mit dieser Vereinbarung verträgliche Zwecke benötigen. Ferner verpflichtet sich der Lizenznehmer dazu, durch angemessene Vorkehrungen zu verhindern, dass die Software und Coded-Font-Programme in die Hände unbefugter Personen geraten.

3. Der Lizenznehmer darf zu keiner Zeit Kopien der Software und Coded-Font-Programme oder einzelner Teile davon anfertigen bzw. anfertigen lassen, es sei denn, sie sind für die Verwendung auf einem einzigen Computersystem notwendig. Der Lizenznehmer verpflichtet sich dazu, alle Kopien mit den gleichen Urheberrechtshinweisen zu versehen, die auf oder in der Software bzw. den Coded-Font-Programmen erwähnt werden.

4. Mit Ausnahme der oben erwähnten Anwendungen gewährt diese Vereinbarung dem Anwender keinerlei Rechte in Bezug auf Patente, Urheberrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Marken (ganz gleich, ob sie eingetragen sind oder nicht) bzw. andere Rechte, Konzessionen oder Lizenzen im Zusammenhang mit der Software, den Coded-Font-Programmen, Schriften oder Marken. Der Lizenznehmer erklärt sich bereit, Marken weder abzuändern, noch Marken oder Handelsbezeichnungen zu verwenden, die denen des Lizenzgebers ähnlich sind bzw. Verwirrung stiften können, noch sich in irgendeiner Weise an Handlungen zu beteiligen, die die Markenrechte seitens des Lizenzgebers beeinträchtigen oder behindern könnten. Die Marken können nur zur Kennzeichnung von Druckausgaben verwendet werden, die mit Coded-Font-Programmen erstellt wurden. Im Falle einer angemessenen Aufforderung des Lizenzgebers muss der Lizenznehmer Proben aller Schriften vorlegen, die durch eine Marke gekennzeichnet sind.

5. Der Lizenznehmer erklärt hiermit seinen Verzicht auf alle Versuche, die Software und die Coded-Font-Programme abzuwandeln, in ihre Einzelteile zu zerlegen, zu entschlüsseln oder zurückzuentwickeln.

6. Der Lizenznehmer erkennt an, dass die Gesetzgebung der Vereinigten Staaten den Export und erneuten Export von Gütern und technischen Daten, die in den Vereinigten Staaten produziert wurden, darunter auch die Software und Coded-Font-Programme, beschränkt. Der Lizenznehmer unterlässt jeden Versuch, die Software und Coded-Font-Programme in irgendeiner Weise zu exportieren oder erneut zu exportieren, solange dafür keine Genehmigung der US-amerikanischen Regierung und der Regierung eines anderen Landes erteilt wurde. Der Lizenznehmer erkennt an, dass alle diesbezüglichen Pflichten auch nach Kündigung der Lizenzvereinbarung noch für unbegrenzte Zeit bindend sind.

7. Die im Rahmen dieser Vereinbarung lizenzierte Software darf für die Erzeugung von Bildschirmdarstellungen mit weniger als 150 Punkten je Zoll auf einem einzigen Computersystem sowie zum Erzeugen gedruckter Ausgaben mit einem angeschlossenen Ausgabegerät genutzt werden. Der Lizenznehmer verpflichtet sich dazu, weder direkt noch indirekt (i) Bitmap-Bilder mit einer Auflösung von 150 Bildpunkten oder mehr je Zoll auf einem Bildschirm zu erzeugen, (ii) Schriften zu erstellen, die auf anderen Computersystemen verwendet werden, bzw. (iii) gedruckte Ausgaben mit anderen Geräten als jenen zu erstellen, die der Lizenzgeber für die Verwendung mit der Software auf dem Computersystem ausdrücklich freigegeben hat. Jedwede Nichtbeachtung dieser Bestimmung stellt eine grundsätzliche Verletzung dieser Anwendervereinbarung dar.

8. WEDER DER LIZENZGEBER NOCH SEINE VERTRETER BIETEN BZW. GEWÄHREN DEM LIZENZNEHMER ODER DRITTEN IRGENDWELCHE GARANTIEN ODER ERFÜLLUNGSVERPFLICHTUNGEN IM NAMEN DER ZULIEFERER DES LIZENZGEBERS.

9. Hiermit wird der Lizenznehmer darauf hingewiesen, dass Adobe Systems Incorporated, eine in Kalifornien ansässige Firma (345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704) („Adobe“), im Rahmen dieser Vereinbarung als Drittpartei gilt, und zwar in Bezug auf die Bestimmungen dieser Vereinbarung, die sich auf die Verwendung der Software, der Coded-Font-Programme, der Schriften und der Marken durch den Lizenznehmer beziehen, für die hier eine Lizenz gewährt wird. Diese Bestimmungen werden ausdrücklich zum Vorteil von Adobe in diese Vereinbarung aufgenommen und können sowohl vom Lizenzgeber als auch von Adobe selbst eingeklagt oder durchgesetzt werden.

10. Der Adobe Postscript Interpreter enthält eine Anwendung von LZW, die unter der Nummer 4.558.302 in den USA als Patent eingetragen ist. Der Adobe® PostScript© Interpreter, oft CPSI genannt, wird ohne Mängelgewähr zur Verfügung gestellt. SA International haftet nicht für Schäden, die sich aus der Verwendung dieser Software ergeben, ganz gleich, wie diese Schäden verursacht wurden und wie diese Haftungsansprüche begründet werden.

1. Installieren der Software

Der folgende Abschnitt beschreibt die Installation der Software. Bei einer typischen Installation wird das Grafikprogramm zusammen mit Production Manager, dem Dienstprogramm zur Passworteinrichtung und anderen Funktionen installiert.

Es ist möglich, das Grafikprogramm auf einem System zu installieren, ohne gleichzeitig Production Manager zu installieren. Dies ist unter Umständen nützlich, wenn Sie einen Computer mit Ihren Ausgabegeräten in einem bestimmten Arbeitsbereich verbinden möchten, während Sie beispielsweise einen anderen Bereich dazu verwenden, an Ihrem Design zu arbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden eines Kopierschutzsteckers in einem lokalen Netzwerk“ auf Seite 170.

Empfohlene Systemvoraussetzungen

Lesen Sie die nachstehend aufgeführten Systemanforderungen durch, bevor Sie mit der Installation der Software beginnen. Eine optimale Leistung ist nur möglich, wenn diese Voraussetzungen erfüllt werden. Wie alle Computerprogramme erlaubt auch diese Software das Arbeiten mit größeren Dateien und höherer Geschwindigkeit, wenn sie auf einem System mit einem schnelleren Prozessor, einem größeren Arbeitsspeicher und einer größeren Speicherkapazität eingesetzt wird.

	Windows
Prozessor	Intel Pentium III für Windows XP und 2003 Server Intel Pentium IV-Prozessor für Windows Vista
Arbeits-speicher (RAM)	1 GB
Installations-kapazität	400 MB
Arbeitskapa-zität auf der Festplatte	4 Gigabyte
Betriebs-system	Windows Vista Windows XP Windows 2003 Server
Bildschirm	Auflösung: 1152 x 864 16-Bit-Farben
Sonstiges	DVD-Laufwerk
	Breitbandverbindung zum Internet ODER Freier Anschluss für den Kopierschutzstecker
	Freier Anschluss für das Ausgabegerät Internetanbindung

Installationsverfahren

Installieren von Softkey

Dieses Programm erfordert Softkey oder einen Kopierschutzstecker (auch „Dongle“ genannt). Diese „Schlüssel“ verhindern, dass ein Programm nach einem Diebstahl verwendet oder auf illegale Weise kopiert werden kann.

Bei Verwendung von Softkey ist kein Dongle erforderlich. Außerdem ist damit eine flexiblere Lizenzierung möglich, die Ihnen die Möglichkeit bietet, die Softwarelizenz auf einen anderen Computer zu übertragen. Weitere Informationen finden Sie unter Übertragen einer Softwarelizenz mit Softkey.

Softkey stellt alle 30 Tage eine Verbindung zum Internet her und überprüft, ob gültige Aktivierungsdaten vorhanden sind. Wenn Softkey innerhalb von 30 Tagen keine Verbindung zum Internet herstellen kann, werden Sie durch eine Nachricht darauf hingewiesen, dass die Software nach weiteren 10 Tagen unbrauchbar wird, falls keine Verbindung zum Internet möglich ist.

Wenn Sie nicht über eine Breitbandverbindung zum Internet verfügen, sollten Sie sich an den SAi-Support wenden, um einen Kopierschutzstecker zu kaufen.

Übertragen einer Softwarelizenz mit Softkey

Mit Softkey können Sie die Softwarelizenz auf einen anderen Computer übertragen, indem Sie die Softwarelizenz zuerst auf einem Computer deaktivieren und anschließend auf einem anderen Computer aktivieren.

1. Ziehen Sie die Maus im Menü Hilfe auf die Option Registrierung und wählen Sie Lizenz übertragen.
2. Klicken Sie auf Ja, um die Softwarelizenz auf dem Computer zu deaktivieren, auf dem die Software derzeit ausgeführt wird.

   Sie können die Lizenz anschließend auf einem anderen Computer oder erneut auf dem bisherigen Computer aktivieren.

3. Notieren Sie sich die Registrierungs-ID, und klicken Sie auf **OK**.
4. Installieren Sie die Software auf dem Computer, auf den die Lizenz übertragen werden soll. Weitere Informationen finden Sie unter Installieren des Programms.

   Wenden Sie sich bitte an den SAi-Support, falls Sie beim Übertragen der Lizenz Probleme haben.

Automatischer Aktualisierungshinweis

Die Software kann in regelmäßigen Abständen nach aktualisierten Softwareversionen suchen.

Die Option zur automatischen Aktualisierung steht nur in Verbindung mit Softkey zur Verfügung.

Weitere Informationen finden Sie unter Voreinstellungen – Register „Allgemein“ oder Festlegen der Voreinstellungen in Production Manager.

Automatischer Aktualisierungshinweis

Die Software kann in regelmäßigen Abständen nach aktualisierten Softwareversionen suchen.

Die Option zur automatischen Aktualisierung steht nur in Verbindung mit Softkey zur Verfügung.

Weitere Informationen finden Sie unter Voreinstellungen – Register „Allgemein“ oder Festlegen der Voreinstellungen in Production Manager.

Installieren eines Kopierschutzsteckers

Dieses Programm erfordert Softkey oder einen Kopierschutzstecker, der auch als „Dongle“ bezeichnet wird. Diese „Schlüssel“ verhindern, dass ein gestohlenes Programm verwendet oder auf illegale Weise kopiert werden kann.

Der Kopierschutzstecker muss im Computer eingesetzt sein, wenn die Software benutzt werden soll.

Sentinel-Hardware-Schlüssel

Der Hardware-Schlüssel ist nur für den Server und nicht für Client-Arbeitsstationen erforderlich.

1. Schalten Sie Ihren Computer aus.
2. Stecken Sie den Kopierschutzstecker in den USB-Anschluss.
3. Schalten Sie den Computer wieder ein.

Suchen nach Aktualisierungen

Wenn Sie nach Softwareaktualisierungen suchen möchten, klicken Sie im Menü **Hilfe** auf **Nach Aktualisierungen suchen**.

Installieren des Programms (Windows)

Die Software kann nur von Benutzern mit Administratorrechten installiert werden. Die Software kann nur von Administratoren oder Hauptbenutzern verwendet werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Windows-Dokumentation.

Bevor Sie die Software verwenden, sollten Sie Ihre .ptf-Voreinstellungen für eine früheren Version der Software in das neue Ausgabeprofilformat (.icc) umwandeln. Weitere Informationen finden Sie unter Umwandeln von Legacy-Voreinstellungen.

1. Deinstallieren Sie eventuell vorhandene frühere Versionen der Software.
2. Legen Sie die Installations-CD in das Laufwerk ein.
3. Wählen Sie eine Sprache aus, und klicken Sie auf **OK**.
4. Klicken Sie auf **Weiter**.
5. Lesen Sie die Software-Lizenzvereinbarung, und wählen Sie **Ich akzeptiere die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung**. Klicken Sie auf **Weiter**, um die Lizenzvereinbarung zu bestätigen.
6. Wenn keine früheren Versionen der Software installiert sind, können Sie mit dem nächsten Schritt fortfahren.

   Falls eine frühere Version der Software installiert ist, werden Sie aufgefordert, die vorhandene Installation zu überschreiben. Klicken Sie auf **Ja**, um vorhandene Versionen der Software zu überschreiben.
7. Wählen Sie die Softwarekomponenten, die Sie installieren möchten, und klicken Sie auf **Weiter**:
   - Aktivieren Sie **SAi Production Suite**, um die Software zu installieren.
   - Aktivieren Sie **Beispiele**, um die Beispieldateien zu installieren.
   - Aktivieren Sie **ICC-Profile installieren**, um Profile zu installieren.
   - Aktivieren Sie **SafeNet Sentinel-Systemtreiber**, um den Softwaretreiber für diesen Kopierschutzstecker zu installieren. Wenn Sie diese Art Kopierschutzstecker nicht verwenden, brauchen Sie diesen Treiber nicht zu installieren.

   a. Wenn Sie den Standardordner für die Installation ändern möchten, klicken Sie auf **Durchsuchen**, und wählen Sie einen neuen Zielordner.

   b. So prüfen Sie, ob das Laufwerk, auf dem Sie das Programm installieren, genügend Speicherplatz für die Installation hat:

      i. Klicken Sie auf Speicherplatz.

      ii. Wählen Sie im Einblendmenü das Laufwerk aus, auf dem Sie das Programm installieren möchten, und prüfen Sie, ob dort genügend Speicherplatz vorhanden ist.

      iii. Klicken Sie auf OK.

      🗎 Das ausgewählte Laufwerk wird als Installationslaufwerk festgelegt, wenn Sie auf **OK** klicken.
8. Wählen Sie den Programmordner. In diesem Ordner befindet sich die Verknüpfung für die Software. Für das Produkt wird automatisch ein neuer Ordner erstellt.
9. Klicken Sie auf **Weiter**, um die Software zu installieren.
10. Nachdem das Installationsprogramm den Vorgang abgeschlossen hat, wird der **Installationsmanager** geöffnet.

    Mit dem Installationsmanager haben Sie die Möglichkeit, Demoversionen aller verfügbaren Produkte auszuführen. Außerdem können Sie ein Passwort eingeben, mit dem Sie auf die Software und alle optionalen Funktionen zugreifen können. Weitere Informationen finden Sie unter Verwenden des Installationsmangers.
11. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
    - Aktivieren Sie **Im Demomodus ausführen**, um eine Demoversion eines verfügbaren Produkts in einer der verfügbaren Sprachen auszuführen.
    - Geben Sie ein Passwort ein, und wählen Sie dann in der Liste **Produkt** ein Produkt und in der Liste **Sprache** eine Sprache aus. Verwenden Sie die Schaltfläche **Hinzufügen**, um zusätzliche Passwörter in den Abschnitt für optionale Passwörter einzugeben, damit der Zugriff auf optionale Funktionen freigegeben wird.

Passwort	Dieses Passwort ist für den Zugriff auf den Hauptteil der Software erforderlich.
Optionales Passwort	Falls Sie zusätzliche Optionen erworben haben, können Sie die Passwörter für diese Optionen in diesem Feld eingeben, damit Sie auf die Zusatzoptionen zugreifen können.

12. Klicken Sie auf **Fertig**.

13. Aktivieren Sie die Symbole und Voreinstellungen, die Sie installieren möchten:
    - Aktivieren Sie **Auf dem Desktop installieren**, um auf dem Desktop eine Verknüpfung für die Software einzurichten.
    - Aktivieren Sie **Zum Start hinzufügen**, um im Autostart-Ordner des Start-Menüs eine Verknüpfung einzurichten. Anschließend wird die Software bei jedem Neustart des Computers automatisch gestartet und dann minimiert. Ein Symbol in der Windows-Taskleiste weist darauf hin, dass die Software ausgeführt wird.
    - Aktivieren Sie **Vorherige Voreinstellungen löschen**, um die Voreinstellungen zu löschen, oder deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die alten Voreinstellungen beizubehalten.
14. Klicken Sie auf **OK**.

    Unter Verhindern, dass die Software beim Systemstart automatisch geladen wird finden Sie Informationen dazu, wie Sie verhindern, dass die Software beim Systemstart automatisch gestartet wird.

Deinstallieren der Software (Windows)

Wählen Sie das Betriebssystem, das Sie verwenden, und befolgen Sie die Anweisungen zum Deinstallieren der Software.

Deinstallieren der Software unter Windows Vista

1. Beenden Sie die Software, indem Sie **Beenden** im Menü **Datei** wählen oder mit der rechten Maustaste auf das Softwaresymbol in der Systemablage klicken und **Beenden** wählen.
2. Doppelklicken Sie auf **Programme und Features**, falls die Systemsteuerung von Windows Vista auf klassische Ansicht eingestellt ist. Klicken Sie anderenfalls unter **Programme** auf **Programme deinstallieren**.
3. Wählen Sie das Programm in der Liste aus, und klicken Sie auf **Deinstallieren**.
4. Klicken Sie auf **Fortfahren**, um die Software zu deinstallieren.
5. Entscheiden Sie, ob vom Anwender definierte Dateien ebenfalls gelöscht werden sollen, und klicken Sie auf **Weiter**.

   Wenn Sie diese Option aktivieren, werden alle in der Software erstellten Dateien (z. B. Voreinstellungen, Aufträge oder Profile) gelöscht.
6. Klicken Sie auf **Fertig stellen**.
7. Löschen Sie den Ordner auf dem Datenträger, in dem die Software installiert war (z. B. **C:\Programme\[Software]**), und leeren Sie den Windows-Papierkorb.

Deinstallieren der Software unter Windows XP

1. Beenden Sie die Software, indem Sie **Beenden** im Menü **Datei** wählen oder mit der rechten Maustaste auf das Softwaresymbol in der Systemablage klicken und **Beenden** wählen.
2. Doppelklicken Sie auf **Software**, falls die Systemsteuerung von Windows XP auf klassische Ansicht eingestellt ist. Klicken Sie anderenfalls einmal auf **Software**.
3. Wählen Sie das Programm in der Liste aus, und klicken Sie auf **Entfernen**.
4. Entscheiden Sie, ob vom Anwender definierte Dateien ebenfalls gelöscht werden sollen, und klicken Sie auf **Weiter**.

   Wenn Sie diese Option aktivieren, werden alle in der Software erstellten Dateien (z. B. Voreinstellungen, Aufträge oder Profile) gelöscht.
5. Klicken Sie auf **Fertig stellen**.
6. Löschen Sie den Ordner auf dem Datenträger, in dem die Software installiert war (z. B. **C:\Programme\[Software]**), und leeren Sie den Windows-Papierkorb.

Deinstallieren der Software unter Windows 2003

1. Beenden Sie die Software, indem Sie **Beenden** im Menü **Datei** wählen oder mit der rechten Maustaste auf das Softwaresymbol in der Systemablage klicken und **Beenden** wählen.
2. Doppelklicken Sie in der Systemsteuerung von Windows auf **Software**.

3. Wählen Sie das Programm in der Liste aus, und klicken Sie auf **Entfernen**.
4. Entscheiden Sie, ob vom Anwender definierte Dateien ebenfalls gelöscht werden sollen, und klicken Sie auf **Weiter**.

   Wenn Sie diese Option aktivieren, werden alle in der Software erstellten Dateien (z. B. Voreinstellungen, Aufträge oder Profile) gelöscht.

5. Klicken Sie auf **Fertig stellen**.
6. Löschen Sie den Ordner auf dem Datenträger, in dem die Software installiert war (z. B. **C:\Programme\[Software]**), und leeren Sie den Windows-Papierkorb.
7.

Installieren des Programms (Macintosh)

Gehen Sie zum Installieren der Software bitte folgendermaßen vor:

1. Legen Sie die Installations-CD in das Laufwerk ein.
2. Doppelklicken Sie auf das **Installer**-Symbol.
3. Führen Sie die Installation des Programms entsprechend den auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen durch.
4. Stecken Sie den Hardware-Schlüssel in den betreffenden Anschluss.

Nach der Installation des USB-Kopierschutzsteckers bewirkt der Treiber, dass ein in den Schlüssel integriertes LED-Lämpchen leuchtet. Bei der Softwareinstallation wird der USB-Treiber automatisch ebenfalls installiert.

Führen Sie die folgenden Schritte durch, um ICC-Farbprofile für Ihre Drucker zu installieren:

1. Legen Sie die „ICC Profile"-CD in das Laufwerk ein.
2. Doppelklicken Sie auf das Installationsprogramm für Ihre Sprache.
3. Führen Sie die Installation der ICC-Profile für Ihre Drucker entsprechend den auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen durch.

Deinstallieren des Programms (Macintosh)

1. Beenden Sie das Programm, indem Sie im Menü **Datei** den Befehl **Beenden** wählen.
2. Ziehen Sie das Software-Alias vom Schreibtisch zum Papierkorb.
3. Ziehen Sie den Ordner, in dem sich das Programm befindet, zum Papierkorb.
4. Entleeren Sie den Papierkorb.

Verwenden des Voreinstellungs-Managers

Der Voreinstellungs-Manager ist ein Dienstprogramm, das es Ihnen erlaubt, sämtliche Einstellungen der Software in einer Datei zu speichern, einschließlich aller Einstellungen für Ausgabegeräte, Eigenschaften der Einstellung, Job-Standardeinstellungen und aller Anwendungseinstellungen.

Ein Eigenschaftensatz kann nicht geladen werden, während das Grafikprogramm oder der Production Manager ausgeführt wird. Die Einstellungen können jederzeit gespeichert werden.

Speichern von Voreinstellungen

So speichern Sie die aktuellen Einstellungen als Gruppe in einer Datei:

1. Starten Sie den **Voreinstellungs-Manager**.

2. Klicken Sie auf **Speichern**.

3. Geben Sie den Namen für diese Voreinstellungsgruppe in das Feld ein und klicken Sie auf **OK**.

Laden von gespeicherten Einstellungen

So laden Sie eine Gruppe zuvor gespeicherter Einstellungen neu:

1. Beenden Sie die Software.
2. Starten Sie den **Voreinstellungs-Manager**.
3. Wählen Sie die Gruppe mit den zu ladenden Einstellungen aus.
4. Klicken Sie auf **Laden**.

Wiederherstellen der Software im Originalstatus

Die Standardeinstellungen für die Software werden im **Standard**-Eigenschaftensatz gespeichert. Ein Wiederherstellen der Software in ihrem Standardstatus ist besonders dann sinnvoll, wenn Probleme mit der Software auftreten.

Wenn die Werkseinstellungen geladen werden, werden in Production Manager alle Konfigurationseinstellungen für Ausgabegeräte entfernt.

So löschen Sie die im System gespeicherten Voreinstellungen:

1. Beenden Sie die Software.
2. Starten Sie den **Voreinstellungs-Manager**.
3. Wählen Sie **Standard**.
4. Klicken Sie auf **Laden**.

Beenden des Voreinstellungs-Managers

Um den Voreinstellungs-Manager zu schließen, klicken Sie auf **Beenden**.

Verwenden des Installationsmanagers

Mit dem Installationsmanager haben Sie die Möglichkeit, Demoversionen aller verfügbaren Produkte auszuführen. Außerdem können Sie ein Passwort eingeben, mit dem Sie auf die Software und alle optionalen Funktionen zugreifen können.

Suchen Sie im Menü **Start** von Windows nach dem Programmordner für die Software, und klicken Sie auf **Installationsmanager**.

Der Installationsmanager basiert auf dem Dienstprogramm zur Passworteinrichtung.

1. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Aktivieren Sie **Im Demomodus ausführen**, um eine Demoversion eines verfügbaren Produkts in einer der verfügbaren Sprachen auszuführen.
   - Geben Sie ein Passwort ein, und wählen Sie dann in der Liste **Produkt** ein Produkt und in der Liste **Sprache** eine Sprache aus. Verwenden Sie die Schaltfläche **Hinzufügen**, um zusätzliche Passwörter in den Abschnitt für optionale Passwörter einzugeben, damit der Zugriff auf optionale Funktionen freigegeben wird.

Passwort	Dieses Passwort ist für den Zugriff auf den Hauptteil der Software erforderlich.
Optionales Passwort	Falls Sie zusätzliche Optionen erworben haben, können Sie die Passwörter für diese Optionen in diesem Feld eingeben, damit Sie auf die Zusatzoptionen zugreifen können.

2. Klicken Sie auf **Fertig**.
3. Aktivieren Sie die Symbole und Voreinstellungen, die Sie installieren möchten:
   - Aktivieren Sie **Auf dem Desktop installieren**, um auf dem Desktop eine Verknüpfung für die Software einzurichten.
   - Aktivieren Sie **Zum Start hinzufügen**, um im Autostart-Ordner des Start-Menüs eine Verknüpfung einzurichten. Anschließend wird die Software bei jedem Neustart des Computers automatisch gestartet und dann minimiert. Ein

Symbol in der Windows-Taskleiste weist darauf hin, dass die Software ausgeführt wird.

- Aktivieren Sie **Vorherige Voreinstellungen löschen**, um die Voreinstellungen zu löschen, oder deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die alten Voreinstellungen beizubehalten.

4. Klicken Sie auf **OK**.

Hinzufügen weiterer Passwörter

So fügen Sie weitere Passwörter hinzu, mit denen der Zugriff auf optionale Funktionen freigegeben werden kann:

1. Suchen Sie im Menü **Start** von Windows nach dem Programmordner für die Software, und klicken Sie auf **Installationsmanager**.
2. Klicken Sie im Abschnitt für optionale Passwörter auf **Hinzufügen**, und geben Sie die zusätzlichen Passwörter im Dialogfeld ein.
3. Danach wird das Passwort in der Liste im Feld für optionale Passwörter angezeigt.

2. Bevor Sie beginnen

Nachstehend werden die wichtigsten Programmelemente vorgestellt:

Haupt-menü
Haupt-werkzeug-leiste
Lineale
Standard-Werkzeugleiste
Rahmen
Arbeitsfläche
Ansicht-Werkzeugleiste
Mustertabelle
Bildlaufleisten
Status-leiste
Cursorposition
Vorgabefarben

Grundlegende Bedienelemente des Programms

Werkzeugleisten

Werkzeugleisten enthalten nach Funktionen gruppierte Befehle.

Standard-Werkzeugleiste

Einblenden/Ausblenden von Werkzeugleisten:

Wählen Sie die Option **Werkzeugleisten** im Menü **Ansicht**.

1. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Werkzeugleisten je nach Bedarf.

   Unter Windows:

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Stelle, an der die Werkzeugleisten „angedockt" sind.
3. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie im Menü die Werkzeugleisten je nach Bedarf.

Eine Werkzeugleiste kann auch durch Klicken auf die Schaltfläche **Schließen** oben rechts ausgeblendet werden.

Unter Windows können Sie die Werkzeugleisten entweder „andocken" oder „frei schweben lassen". Angedockte Werkzeugleisten befinden sich an vorgegebenen Stellen der Arbeitsfläche. Frei schwebende Werkzeugleisten können sich an beliebigen Stellen über der Arbeitsfläche befinden. Angedockte Werkzeugleisten können losgelöst und dann als „frei schwebende" Werkzeugleiste an der gewünschten Stelle angeordnet werden. Auf dem Macintosh gibt es nur frei schwebende Werkzeugleisten.

Lösen einer angedockten Werkzeugleiste:

- Ziehen Sie die Werkzeugleiste zu einer anderen Stelle. (Ziehen Sie nicht die einzelnen Schaltflächen.)

  Oder

- Doppelklicken Sie auf die Werkzeugleiste. (Doppelklicken Sie nicht auf die einzelnen Schaltflächen.)

Beim Ziehen bzw. Doppelklicken der Schaltflächen wird die betreffende Werkzeugleiste nicht gelöst/angedockt.

Doppelklicken oder Ziehen, um die Werkzeugleiste zu lösen

Angedockte Werkzeugleisten

Frei schwebende Ansicht-Werkzeugleiste

Die Form einer schwebenden Werkzeugleiste kann durch Ziehen ihrer Ränder geändert werden.

Unterschiedliche Formen der Standard-Werkzeugleiste

Die Form einer schwebenden Werkzeugleiste kann durch Ziehen ihrer Ränder geändert werden.

Wenn oben rechts auf einer Schaltfläche ein kleines Dreieck erscheint, gehört sie zu einer Abrisspalette.

Verwendung der Werkzeuge einer Abrisspalette:

1. Klicken Sie einmal auf die Schaltfläche und ziehen Sie sie leicht zur Seite, um die vollständige Palette aufzurufen.
2. Sobald die Palette erscheint, können Sie entweder das benötigte Werkzeug wählen und die Maustaste freigeben (es erscheint das neue Werkzeug) oder die ganze Palette von der ursprünglichen Palette loslösen und die Maustaste freigeben, um die Palette über der Zeichenfläche abzulegen.

Ursprüngliche Palette

Ziehen der Abrisspalette und Auswählen eines neuen Werkzeugs.

Das neue Werkzeug ist gewählt.

Menüs

Menüs enthalten Befehle, die nach Funktionen sortiert sind.

Aktivierter Befehl
Zurzeit verfügbar.

Deaktivierter Befehl
Nicht verfügbar.

Ein/Aus-Schaltfläche
Zeigt an, ob der Befehl zurzeit aktiviert oder deaktiviert ist.

Kurzbefehl
Ermöglicht die Auswahl des Befehls mithilfe der Tastatur.

Ellipse (…)
Weist darauf hin, dass bei Wahl dieses Befehls ein Dialogfeld geöffnet wird.

Untermenüanzeige
Weist darauf hin, dass ein Untermenü verfügbar ist.

Bei Anklicken eines Programmelements mit der rechten Maustaste erscheint ein Kontextmenü. Der Aufbau des Kontextmenüs richtet sich nach dem mit der rechten Maustaste angeklickten Element.

Rechtsklick auf ein Objekt.

Rechtsklick auf eine freie Stelle der Arbeitsfläche.

Rechtsklick auf eine Mustertabelle.

Werkzeugtipps

Für alle Felder und Kontrollpunkte, die gezogen werden können, werden Werkzeugtipps angezeigt. Bei Auswahl bestimmter Befehle erscheint am unteren Bildschirmrand eine kurze Beschreibung.

Um den Werkzeugtipp aufzurufen, müssen Sie den Cursor zu dem betreffenden Feld, Kontrollpunkt oder Befehl ziehen und ihn dort einen Augenblick belassen.

Numerisches Feld mit Werkzeugtipp

Kontrollpunkt mit Werkzeugtipp

Schaltfläche mit Werkzeugtipp

Arbeitsfläche

Die weiße Fläche innerhalb des Programmfensters stellt die Arbeitsfläche dar. Ihr Rand weist auf die Abmessungen Ihres Entwurfs hin. Die Abmessungen der Arbeitsfläche haben keinen Einfluss auf die Abmessungen eines Entwurfs bzw. auf die Anordnung des Objekts während der Ausgabe.

Innerhalb der Arbeitsfläche können Ränder definiert werden. Anhand dieser Ränder können Objekte auf der Arbeitsfläche verteilt bzw. ausgerichtet werden. Die Abmessungen und Hintergrundfarben der Arbeitsfläche können frei definiert werden. Außerdem lassen sich die Ränder bei Bedarf ausblenden. Unter „DesignCentral – Dokument-Register“ auf Seite 34 erfahren Sie, wie die Eigenschaften eines Dokuments eingestellt werden.

Mustertabelle

Mustertabellen enthalten mehrere Standardfarben, Farbverläufe und Muster, die auf Objekte angewendet werden können. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Arbeiten mit Mustertabellen“ auf Seite 60.

Sie können die Mustertabellen anzeigen und ausblenden, indem Sie im Menü **Ansicht** den Befehl **Mustertabelle** auswählen. Bei Verwendung dieses Befehls werden auch alle verdeckten Mustertabellen angezeigt.

Lineale und Gitter

Am oberen und linken Rand des Hauptfensters erscheint ein Lineal, mit dem Sie die Objekte messen und wunschgemäß anordnen können. Wenn Sie den Cursor über die Arbeitsfläche bewegen, erscheint an der Stelle, die der aktuellen Cursor-Position entspricht, eine Markierung. Unten links im Programmfenster wird diese Position außerdem als Koordinatenwert angezeigt.

Zeigen Sie im Menü **Ansicht** auf **Zeigen** und klicken Sie auf **Lineal zeigen**, um die Lineale ein- bzw. auszublenden.

Genau wie Lineale können Ihnen auch Gitter beim Ausrichten von Objekten auf der Arbeitsfläche helfen. Gitter werden auf der Arbeitsfläche als horizontale und vertikale Linien angezeigt. Sie werden jedoch nicht ausgegeben.

Zeigen Sie im Menü **Ansicht** auf **Zeigen** und klicken Sie auf **Gitter zeigen**, um die Gitter ein- bzw. auszublenden.

Die Lineale, Gitter und alle anderen numerischen Werte, die als Längenangabe dienen, verwenden die im Programm definierte Einheit. Um eine andere Einheit zu wählen, müssen Sie mit der rechten Maustaste auf ein Lineal klicken und die gewünschte Einstellung vornehmen. Auf einem Macintosh müssen Sie ein Lineal anklicken und die Maustaste gedrückt halten.

Laut Vorgabe befindet sich der Nullpunkt oben links auf der Arbeitsfläche. Um den Nullpunkt zu verlegen, müssen Sie auf das Nullpunktsymbol klicken und es zur gewünschten Stelle ziehen.

Anklicken und Ziehen des Nullpunktsymbols

Neuer Nullpunkt

Der Nullpunkt kann jedoch auch über das Dialogfeld für Lineal- und Gittereinstellungen festgelegt werden. So rufen Sie dieses Dialogfeld auf:

- Doppelklicken Sie auf das **Nullpunkt**-Symbol oben links auf der Arbeitsfläche.

  Oder

- Wählen Sie im Menü **Ansicht** den Befehl **Lineale und Gitter**.

Das Lineal- und Gitterdialogfeld enthält zwei Register: **Lineale** und **Gitter**. Um die gewünschte Seite zu wählen, müssen Sie auf das betreffende Register im Dialogfeld klicken.

Auf der **Lineal**-Registerseite können folgende Einstellungen vorgenommen werden:

Nullpunkt Geben Sie die X- und Y-Koordinaten des neuen Nullpunkts ein.

Ausrichtung Klicken Sie auf eine dieser Schaltflächen, um die Ausrichtung der X- und Y-Koordinaten für das Lineal zu ändern.

Maßeinheiten Wählen Sie hier das Einheitssystem für die Längenwerte.

Auf der **Gitter**-Registerseite können folgende Einstellungen vorgenommen werden:

Abstand Dient zum Festlegen des horizontalen und vertikalen Abstands zwischen benachbarten Punkten.

Am Gitter ausrichten Markieren Sie diese Option, um dafür zu sorgen, dass die Objekte beim Ändern ihrer Größe immer zur nächsten Gittereinheit springen.

Gitter als Punkte darstellen Aktivieren Sie diese Option, um Gitter an den Schnittpunkten nicht als durchgehende Linien, sondern als Punkte darzustellen.

Hilfslinien

Hilfslinien helfen Ihnen beim Ausrichten der Objekte in Ihrem Dokument.

Zeigen Sie im Menü **Ansicht** auf **Zeigen** und klicken Sie dann auf **Hilfslinien zeigen**, um die Hilfslinien ein- bzw. auszublenden.

Hilfslinien können folgendermaßen angelegt werden:

- Durch Anklicken und Ziehen eines Linealpunkts. Je nachdem, von welchem Lineal aus Sie ziehen, wird dann eine horizontale oder vertikale Hilfslinie angelegt.

Klicken und ziehen

Anklicken und Ziehen eines Linealpunkts.

Es wird eine vertikale Hilfslinie angelegt.

- Wählen Sie Objekte, zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Hilfslinien** und klicken Sie auf **Hilfslinie erzeugen**. Wählen Sie im selben Menü **Hilfslinie freigeben**, um die Hilfslinien wieder in die ursprünglichen Objekte umzuwandeln.

Um eine diagonale Hilfslinie anzulegen, müssen Sie zuerst eine horizontale oder vertikale Hilfslinie anlegen, die Hilfslinien freigeben und die horizontale oder vertikale Hilfslinie dann über das Drehen-Register von DesignCentral in die gewünschte Richtung drehen.

Objekte wählen

In Hilfslinien umgewandelte Objekte

- Ziehen Sie Objekte mit der Maus im DesignEditor von der allgemeinen Ebene zur **Hilfslinie**-Ebene. Weitere Informationen zur Hilfslinie-Ebene finden Sie unter „DesignEditor – Ebenen-Register“ auf Seite 38.

Sperren der Hilfslinien:

- Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Hilfslinien** und klicken Sie auf **Hilfslinien sperren**.

Zur Auswahl von Hilfslinien reicht es nicht aus, einen Rahmen um die gewünschten Hilfslinien zu ziehen. Sie müssen direkt auf die betreffende Hilfslinie klicken.

Auswählen aller Hilfslinien:

1. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Auswählen** und klicken Sie auf **Auswählen nach Attributen**.
2. Wählen Sie die Option **Hilfslinie** auf dem **Objekt**-Register.
3. Klicken Sie auf **OK**.

Statusleiste

Die Statusleiste ist die Leiste am unteren Fensterrand. Sie enthält folgende Informationen:

Die aktuellen X- und Y-Koordinaten der Cursor-Position bzw. weiterführende Informationen über den gewählten Befehl.

Die aktuellen Füllungs- und Strichfarben bzw. die Vorder- und Hintergrundfarben (im Bitmap-Bearbeitungsmodus).

Ändern der Ansicht

Für die Darstellung der Arbeitsfläche stehen mehrere Befehle zur Verfügung.

Verwenden einer Maus mit Wählrad

Falls Ihr Computer mit einer Maus mit Wählrad ausgestattet ist, können Sie die Ansicht mithilfe des Wählrads steuern.

- Durch Drehen des Mausrads nach oben bzw. unten wird die Ansicht nach oben bzw. unten verschoben.
- Wenn Sie beim Drehen des Mausrads gleichzeitig die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, wird die Ansicht nach links bzw. rechts verschoben.

Halten Sie die **STRG**-Taste beim Drehen des Mausrads gedrückt, um die Ansicht zu vergrößern bzw. zu verkleinern.

Auf einen Pfeil klicken, um die Darstellung in kleinen Schritten zu verschieben.

Auf eine leere Stelle klicken, um die Darstellung in größeren Schritten zu verschieben.

Klicken und ziehen, um zu „scrollen".

Verwendung der Bildlaufleisten

Bildlaufleisten sind horizontale und vertikale Leisten am unteren und rechten Rand der Arbeitsfläche. Damit können Sie die Arbeitsfläche verschieben.

Zoomen und Schwenken

Mit den Zoom-Werkzeugen können Sie die Darstellungsgröße der Objekte innerhalb eines Dokuments ändern, um sie genauer betrachten zu können bzw. einen allgemeinen Überblick zu bekommen. Die Darstellungsgröße hat keinen Einfluss auf die Ausgabe.

Vergrößert die Mitte des dargestellten Ausschnittes auf die doppelte Größe.

Vergrößert die Mitte des dargestellten Ausschnittes auf die halbe Größe der aktuellen Ansicht.

Ändert die Darstellungsgröße entsprechend den Abmessungen der Arbeitsfläche.

	Stellt die vorherige Darstellungsgröße wieder her.
	Ändert die Darstellungsgröße, sodass alle ausgewählten Objekte angezeigt werden. Solange kein Objekt gewählt ist, ist diese Schaltfläche deaktiviert.
	Ändert die Darstellungsgröße, sodass alle vorhandenen Objekte angezeigt werden. Solange kein Objekt existiert, ist diese Schaltfläche deaktiviert.
	Wählen Sie dieses Werkzeug, klicken Sie mit der Maus auf der Arbeitsfläche und verschieben Sie den Mauszeiger, um die Darstellungsposition zu verschieben.
	Wählen Sie dieses Werkzeug und klicken Sie, um einen Ausschnitt der aktuellen Ansicht auf die doppelte Größe zu vergrößern. Der Punkt, an dem Sie klicken, wird zum Mittelpunkt der neuen Ansicht. ▪ halten Sie beim Klicken die **STRG**-Taste gedrückt, um den Maßstab der aktuellen Ansicht um die Hälfte zu verkleinern. Der Punkt, an dem Sie klicken, wird zum Mittelpunkt der neuen Ansicht. ▪ klicken Sie auf einen Punkt und ziehen Sie einen Rahmen um einen Bereich der Arbeitsfläche, den Sie in vergrößerter Ansicht sehen möchten.

Bei jedem Klicken auf das Zoom- oder Schwenken-Werkzeug wird die Ansicht vergrößert bzw. verschoben. Laut Vorgabe kehrt der Cursor nach Einsatz eines dieser Werkzeuge zurück zum zuvor verwendeten Werkzeug. Das Werkzeug muss erneut ausgewählt werden, wenn Sie erneut zoomen oder schwenken möchten. Wenn das Zoom- oder Schwenken-Werkzeug jederzeit verfügbar sein soll (d.h. ohne Auswahl des betreffenden Werkzeugs), müssen Sie eine der folgenden Einstellungen vornehmen:

- Doppelklicken Sie auf das **Zoom**-Werkzeug und deaktivieren Sie die Option **Rückkehr zum vorherigen Werkzeug nach einmaligem Zoomen**.

Oder

1. Wählen Sie **Voreinstellungen** im Menü **Bearbeiten**.
2. Klicken Sie auf das **Werkzeuge**-Register.
3. Wählen Sie in der Übersicht **Zoom**.
4. Deaktivieren Sie **Rückkehr zum vorherigen Werkzeug nach einmaligem Zoomen**.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Verwendung der Navigatoransicht

Die Navigatoransicht bietet die Darstellung eines kompletten Dokuments und erlaubt die Auswahl des Ausschnitts, der vergrößert angezeigt werden soll.

Wählen Sie im Menü **Ansicht** die Option **Navigatoransicht**, um die Navigatoransicht anzuzeigen.

Ansichtsbereich

Arbeitsfläche

Navigatoransicht

Ändern der Darstellung:

- Klicken Sie mit der Maus auf einen Punkt im Ansichtsbereich und ziehen Sie daran, um den dargestellten Ausschnitt zu verschieben.
- Klicken Sie auf einen Kontrollpunkt und ziehen Sie ihn um den Ansichtsbereich, um die Größe der Ansichtsfläche zu ändern. Der dargestellte Bereich wird entsprechend vergrößert oder verkleinert.

Anzeigen der Objektfüllung

Wenn die Option „Füllung zeigen“ aktiviert ist, werden alle Vektorobjekte mit ihrer Füllung angezeigt. Ist die Option ausgeschaltet, werden nur die Objektkonturen dargestellt.

Wählen Sie **Füllungen zeigen** im Menü **Ansicht**, um die Füllungen ein- bzw. auszublenden.

Wenn diese Option nicht aktiviert ist, können die Objektkonturen wahlweise in einem der folgenden Modi dargestellt werden:

Ebenen-Farbe zeigen	Die Konturen werden mit der Ebenen-Farbe dargestellt. Wie die Ebenen-Farbe geändert werden kann, erfahren Sie im Abschnitt

„Ändern der Ebenenfarbe“ auf Seite 40.

Füllfarbe zeigen	Die Konturen werden mit der für die Objektfüllung verwendeten Farbe dargestellt.
Pfadrichtung zeigen	Die Konturen werden mithilfe von Farben dargestellt. **Grün** für Pfade im Uhrzeigersinn, **Magentarot** für Pfade gegen den Uhrzeigersinn und **Grau** für offene Pfade. Gewählte Objekte werden jedoch mit der Ebenen-Farbe dargestellt.

„Füllungen zeigen“ aktiv

„Füllungen zeigen“ aus (Füllfarbe zeigen)

„Füllungen zeigen“ aus (Ebenen-Farbe zeigen)

„Füllungen zeigen“ aus (Pfadrichtung zeigen)

Ändern der Darstellung der Konturen:

Doppelklicken Sie auf das **Füllmodus**-Werkzeug und wählen Sie **Umriss**.

Oder

1. Wählen Sie **Voreinstellungen** im Menü **Bearbeiten**.
2. Klicken Sie auf das **Werkzeuge**-Register.
3. Wählen Sie in der Übersicht **Füllungen zeigen**.
4. Wählen Sie die **Umriss**-Option.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Anzeigen der Pfadrichtungen

Die Richtung, in der ein Pfad ausgeschnitten oder gedruckt wird, richtet sich nach der gewählten Pfadrichtung. Wie die Pfadrichtung geändert werden kann, erfahren Sie im Abschnitt „Pfadrichtung“ auf Seite 108.

Bei Bedarf können Sie die Pfadrichtung auf dem Bildschirm anzeigen lassen, indem Sie den Modus **Pfadrichtung zeigen** wählen (siehe oben) bzw. Richtungspfeile für jeden Pfad verwenden.

Einblenden und Ausblenden der Richtungspfeile:

1. Wählen Sie **Pfadrichtung zeigen** im Menü **Ansicht**.
2. Wählen Sie das Objekt aus.

Pfade mit Richtungspfeilen.

Anzeigen des Werkzeugdurchmessers

Bei Wahl des Befehls „Zeige Werkzeugdurchmesser“ wird die Ausgabe simuliert. Auf diese Weise können Sie den Durchmesser des Werkzeugs überprüfen, während es sich über den Werkzeugpfad bewegt.

Wählen Sie dazu **Zeige Werkzeugdurchmesser** im Menu **Ansicht**.

Vorschau von Bitmaps

Bitmap-Bilder können entweder angezeigt oder verborgen werden.

Wählen Sie **Bitmap-Vorschau** im Menü **Ansicht**, um die Bitmaps ein- bzw. auszublenden.

„Bitmap-Vorschau“ aktiv.

„Bitmap-Vorschau“ aus.

Anzeigen der Vorschau

Wenn „Vorschau zeigen“ aktiv ist, wird beim Bearbeiten oder Verschieben eine Kopie des betreffenden Objekts angezeigt. Ist diese Option hingegen ausgeschaltet, wird nur ein Rechteck angezeigt, das die Grenzen des Objekts umreißt. Bei rechenintensiven Bearbeitungen ist die Verarbeitungsgeschwindigkeit u.U. geringer, solange „Vorschau zeigen“ aktiv ist.

Wählen Sie **Vorschau zeigen** im Menü **Ansicht**, um die Vorschau ein- bzw. auszublenden.

Vorherige Position

Verschieben eines Objekts bei deaktivierter „Vorschau zeigen“-Option.

Verschieben eines Objekts bei aktiver „Vorschau zeigen“-Option.

Aktualisieren der Arbeitsfläche

Es kann vorkommen, das Änderungen an einem Objekt nicht mehr korrekt auf dem Bildschirm dargestellt werden. Um die Darstellung zu aktualisieren, müssen Sie im Menü **Ansicht** die Option **Neu zeichnen** wählen. Daraufhin wird die Arbeitsfläche neu aufgebaut.

CMYK-Vorschau von Objekten

Vor dem Drucken eines Objekts können Sie auf dem Bildschirm überprüfen, wie es aussehen wird, indem Sie die CMYK-Vorschau aufrufen. Diese Funktion ändert die Farbdarstellung der Objekte entsprechend dem voraussichtlichen Druckergebnis. Farben außerhalb des CMYK-Farbraums werden in den am nächsten gelegenen CMYK-Wert transponiert.

Wählen Sie **Soft Proof** im Menü **Ansicht**, um eine Vorschau der Farben im CMYK-Modus zu sehen.

Wenn die Objekte und Mustertabellen des Dokuments etwas „verwaschen“ aussehen, bedeutet dies wahrscheinlich, dass die Soft Proof-Funktion aktiviert ist.

Soft Proof ist aus.

Soft Proof ist aktiviert.

Bedenken Sie, dass die Farbdarstellung nur akkurat ist, wenn zuvor die beim Drucken verwendeten Farbprofile und die Farbwiedergabe eingestellt werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Einrichten des Systems für den Farbdruck“ auf Seite 162.

Filtern von Objekten nach Farbe

Objekte auf der Arbeitsfläche können anhand ihrer Farben gefiltert werden. So können Sie z.B. alle Objekte des RGB-Farbraums oder nur grüne Objekte darstellen lassen.

Filtern von Objekten mit dem Farbfilter:

4. Wählen Sie im Menü **Ansicht** den Befehl **Filter zeigen**.
5. Wählen Sie die Farben, die angezeigt werden sollen.
   - Klicken Sie auf das Farbraumkästchen, um alle Farben dieses Farbraums zu wählen.
   - Klicken Sie in diesem Farbraum auf die Farben, die nicht mehr dargestellt werden sollen.
   - Klicken Sie auf **Alle zeigen**, um alle Farben aller Farbräume zu wählen.
   - Klicken Sie auf **Nichts zeigen**, um die Darstellung aller Farben aller Farbräume zu unterdrücken.
3. Klicken Sie auf **OK**.

Die Filtereinstellungen werden nicht im betreffenden Dokument gespeichert. Wenn Sie diese Datei also das nächste Mal öffnen, werden wieder alle Farben dargestellt.

Objekte können auch über das Kontextmenü in der Mustertabelle nach Farben gefiltert werden:

1. Ziehen Sie den Cursor auf eine Farbe der Farbmustertabelle.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Tabelle. Nun erscheint ein Menü.
3. Wählen Sie im **Ansicht**-Menü die gewünschte Filteroption. Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Diese Farbe unsichtbar	Objekte dieser Farbe werden **nicht** dargestellt.
Diese Farbe	Nur Objekte dieser Farbe werden dargestellt.
Alle bis auf diese Farbe	Nur Objekte dieser Farbe werden **nicht** dargestellt.
Alle bis auf diese Farbe verstecken	Nur Objekte dieser Farbe werden dargestellt.
Alle Farben	Alle Objekte werden dargestellt.

Cursor über der Farbmustertabelle.

Nach Auswahl von „Diese Farbe unsichtbar".

Aufheben/Wiederherstellen von Änderungen

Das Programm bietet mehrere Funktionen für die Pufferung der einzelnen Arbeitsschritte, sodass eventuelle Bedienungsfehler wieder rückgängig gemacht werden können.

Rückgängigmachen bzw. Wiederherstellen des letzten Schrittes

Um die letzte Änderung rückgängig zu machen, wählen Sie **Rückgängig** _____ im Menü **Bearbeiten**. Neben **Rückgängig** erscheint die Bezeichnung der letzten Änderung.

Um eine Änderung, die Sie gerade rückgängig gemacht haben, wiederherzustellen, wählen Sie **Wiederherstellen** _____ im Menü **Bearbeiten**.

Rückgängigmachen/Wiederherstellen mehrerer Schritte

Bei Bedarf können Sie auch mehrere Schritte zurückgehen:

1. Wählen Sie **Rückgängig mehrfach** im Menü **Bearbeiten**.

   Nun erscheint eine Übersicht der zuletzt durchgeführten Schritte. Diese Schritte werden in chronologischer Reihenfolge angezeigt, d.h., die letzte Änderung befindet sich ganz oben.

2. Klicken Sie auf alle Schritte, die Sie rückgängig machen möchten. Beginnen Sie ganz oben in der Übersicht.

   Das Arbeitsfenster stellt diese Änderungen dynamisch dar.

3. Klicken Sie auf **OK**, um den Befehl zu bestätigen und die Änderungen zu übernehmen.

   Die gewählten Schritte werden rückgängig gemacht und in die Wiederherstellen-Übersicht verschoben.

Auswahl der rückgängig zu machenden Schritte.

Die **Wiederherstellen**-Übersicht nach Ausführen von „Rückgängig".

Die **Rückgängig**-Übersicht nach Ausführen von „Rückgängig".

Wenn Sie nach Aufheben mehrerer Schritte beschließen, doch mit der neuesten Version weiter zu arbeiten:

Wählen Sie **Wiederherstellen mehrfach** im Menü **Bearbeiten**.

> Nun erscheint eine Übersicht der zuletzt rückgängig gemachten Schritte.

1. Klicken Sie auf alle Schritte, die Sie wiederherstellen möchten. Beginnen Sie ganz oben in der Übersicht.

> Die Arbeitsfläche zeigt eine Vorschau der gewählten Wiederherstellungsstufe an.

2. Klicken Sie auf **OK**.

Die Anzahl der möglichen Rückgängig- und Wiederherstellen-Schritte ist einstellbar. Beispiel: Wenn Sie die Anzahl der Schritte auf „50“ einstellen, wird der 1. Schritt beim Ausführen des 51. Schritts gelöscht. In diesem Fall befindet sich dann der 51. Schritt ganz oben in der Übersicht.

Auswahl der Anzahl der Rückgängig-Schritte:

Wählen Sie **Voreinstellungen** im Menü **Bearbeiten**.

1. Geben Sie im **Allgemein**-Register im Feld **Maximale Rückgängig/Wiederherstellen** die Anzahl der Schritte ein.
2. Klicken Sie auf **OK**.

Wiederholen des letzten Schrittes

Um die letzte Änderung zu wiederholen, müssen Sie im Menü **Bearbeiten** den Befehl **Wiederholen** wählen. Neben „Wiederholen“ erscheint die Bezeichnung der letzten Änderung.

Es können nur folgende Befehle wiederholt werden:

- Verschieben von Objekten
- Duplizieren von Objekten
- Skalieren von Objekten
- Anwenden von Effekten

Verwendung von Arbeitsumgebungen

Unter „Arbeitsumgebung“ sind unterschiedliche Darstellungen und Anordnungen von Menüs, Schaltflächen, Befehlen und definierten Kurzbefehlen gespeichert. Über diese Arbeitsumgebungsfunktion können Sie die Programmoberfläche an das Grafikprogramm angleichen, mit dem Sie am liebsten arbeiten.

Zeigen Sie mit dem Mauszeiger im Menü **Datei** auf **Arbeitsumgebung** und wählen Sie die gewünschte Arbeitsumgebung.

Workspace Editor

Mit dem Workspace Editor können Sie die Kurzbefehle für Menübefehle und Werkzeuge anpassen. Alle Standard-Kurzbefehle werden angezeigt.

So weisen Sie Kurzbefehle zu:

1. Zeigen Sie im Menü **Datei** auf **Arbeitsumgebung** und wählen Sie **Anpassen**.
2. Navigieren Sie zum Menübefehl oder Werkzeug.
    - Markieren Sie **Befehl** oder **Kurzbefehl**.
    - Drücken Sie eine Tastenkombination, um den neuen Kurzbefehl zuzuweisen.
    - Doppelklicken Sie auf den Kurzbefehl, um mehrere Kurzbefehle einem einzigen Befehl zuzuweisen.
    - Klicken Sie auf **Rückgängig**, um den vorherigen Kurzbefehl wiederherzustellen.
    - Klicken Sie auf **Löschen**, um den zugewiesenen Kurzbefehl zu entfernen.

🗎 Kurzbefehle können aus einem einzigen Buchstaben oder einer Kombination aus einem Buchstaben und der Umschalttaste, STRG oder ALT bestehen.

3. Klicken Sie auf **OK**.

Eingeben numerischer Werte

Die Software unterstützt eine Reihe von besonders praktischen Funktionen, die die Eingabe numerischer Werte erleichtern.

Verwenden der Einstelltasten

30.00cm

Einstelltasten

Mit den Einstelltasten können Sie den Wert vergrößern oder verkleinern. Wenn Sie einen der Pfeile anklicken (oder einen Pfeil anklicken und die Maustaste gedrückt halten), wird der Wert schrittweise vergrößert bzw. verkleinert. Außerdem können die entsprechenden Pfeiltasten der Computer-tastatur verwendet werden.

Verwenden der integrierten Rechenfunktionen

Bei Eingabe eines numerischen Wertes kann die Software unterschiedliche Berechnungen durchführen.

Automatische Einheitenumrechnung

Bei Eingabe eines Wertes, der auf einer von der Standardeinstellung abweichenden Maßeinheit beruht, rechnet die Software den Wert automatisch in die Standardmaßeinheit um.

Beispiel: Wenn die vorgegebene Einheit in Ihrem System „Zoll" lautet, können Sie trotzdem **1 ft** eingeben. Dieser Wert wird dann automatisch in **12 in** umgewandelt.

Unterstützte Maßeinheiten:

in, "	Zoll
ft, '	Fuß
mm	Millimeter
cm	Zentimeter
m	Meter
pt	Punkt

Verhältnisberechnungen

Wenn Sie ein Verhältnis im Format **A:B** eingeben, passt das Programm den vorherigen Wert im Feld entsprechend dem angegebenen Verhältnis an.

Beispielsweise wird der Wert **12** bei Eingabe des Verhältnisses **2:3** in **8** umgerechnet.

Prozentberechnungen

Wenn Sie einen Prozentwert im Format **X%** eingeben, passt das Programm den vorherigen Wert im Feld entsprechend dem angegebenen Prozentwert an.

Beispielsweise wird der Wert **10** bei Eingabe des Prozentwertes **90%** in **9** umgerechnet.

Einfache mathematische Operatoren

Wenn Sie einen einfachen mathematischen Ausdruck eingeben, berechnet das Programm das Ergebnis und trägt den Wert in das Feld ein.

Die folgenden mathematischen Operatoren stehen zur Verfügung (die Reihenfolge kennzeichnet den Vorrang):

/	Division
*****	Multiplikation
+	Addition
-	Subtraktion

Wenn Sie z.B. **1/8** eingeben, wird der Wert **0,125** errechnet.

Der Vorrang der Operatoren entscheidet darüber, in welcher Reihenfolge mathematische Berechnungen bei Verwendung mehrerer Operatoren ausgeführt werden. Die obige Liste zeigt die Operatoren in der Reihenfolge ihres Vorrangs (von oben nach unten). Wenn Sie z.B. **6/2*3** eingeben, berechnet das Programm zuerst den Wert für **6/2** und multipliziert das Ergebnis dann mit **3**. Das Endergebnis lautet **9**.

Automatische Anwendung von eingegebenen Werten und Ausdrücken

Nach der Eingabe eines numerischen Wertes, eines Verhältnisses oder eines mathematischen Ausdrucks in einem numerischen Feld führt die Software nach einer kurzen Verzögerung die entsprechende Berechnung durch. Sie können auch die **TAB**-Taste drücken, um den Wert sofort zu übernehmen. Vermeiden Sie es, die **EINGABE**-Taste zu drücken, da dadurch die **OK**-Schaltfläche aktiviert und das Dialogfeld geschlossen wird.

Voreinstellungen

Zahlreiche Programmaspekte können Ihren Vorlieben entsprechend eingestellt und beim Öffnen einer Datei wieder aufgerufen werden. Diese Einstellungen werden als **Programm-voreinstellungen** bezeichnet.

Es gibt jedoch noch andere Vorgaben, die gemeinsam mit den Dokumentdaten gespeichert werden. Diese Vorgaben werden nur beim Öffnen oder Speichern eines bestimmten Dokuments verwendet und beziehen sich nicht auf andere Dokumente. Diese Einstellungen werden als **Dokumentvoreinstellungen** bezeichnet.

Wählen Sie **Voreinstellungen** im Menü **Bearbeiten**, um die Programmvoreinstellungen zu ändern.

Voreinstellungen – „Allgemein“-Register

In diesem Dialogfeld können die allgemeinen Programmaspekte eingestellt werden:

Maximale Rückgängig/ Wiederherstellen	Hiermit bestimmen Sie die Anzahl der Rückgängig/ Wiederherstellen-Schritte. Je kleiner die Anzahl, desto weniger Speicherkapazität benötigen Sie.
Auswahl-Toleranz	Hiermit bestimmen Sie, wie nahe sich der Cursor bei einem Objekt befinden muss, um es auswählen zu können. Je größer der Wert, desto leichter lassen sich einzelne Punkte wählen.
Winkel erzwingen	Hiermit wählen Sie den Neigungswinkel, der bei Drehen eines Objekts unter Verwendung der **Umschalt**-Taste vorgegeben wird. Die Drehung erfolgt in Schritten, die durch dieses Feld definiert werden.
Arbeitsdaten speichern alle	Geöffnete Dokumente werden in regelmäßigen Zeitabständen automatisch gespeichert. Hier können Sie diese Option und das Speicherintervall aktivieren.
Ausschusskapazität	Anzahl der Objekte, die sich maximal auf der Papierkorb-Ebene befinden können.
Genauigkeit	Anzahl der Stellen hinter dem Komma in numerischen Feldern.
Farb-Popupfenster anzeigen als	Legen Sie fest, ob das Popupfenster, das bei Auswahl einer Farbe im Füllung/Strichstärke-Dialogfeld eingeblendet wird, als eine Farbmusterliste mit Bezeichnungen oder als Palette aus Farbmustern angezeigt werden soll.

Name
Transparent
Black
Gray
White
Salmon Pink
Burgundy
Red
Rust Orange
Manilla Yellow
Gold
Yellow
Lime Green

Listenansicht

Palettenansicht

Einstellungen beim Beenden speichern	Wenn diese Option aktiviert ist, werden die aktuellen Einstellungen beim Beenden der Software gespeichert. Wenn die Software das nächste Mal gestartet wird, werden die gleichen Einstellungen wiederhergestellt. Wenn die Option nicht aktiviert ist, werden die Einstellungen nicht gespeichert. Beim nächsten Start der Software werden die Einstellungen geladen, die gespeichert wurden, als diese Option beim Beenden der Software zuletzt aktiviert war. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Geglättete Anzeige Standardmäßig werden alle Objekte auf der Arbeitsfläche an den Kanten geglättet. Dadurch wird die gezackte Wiedergabe von Kurven vermieden und das Design wirkt ansprechender und sauberer.

Glättung ausgeschaltet Glättung eingeschaltet

Bei leistungsschwächeren Computern und Grafikkarten bietet es sich an, die Glättung auszuschalten, um die Leistung zu verbessern.

Automatisch nach Aktualisierungen suchen Wird diese Option aktiviert, sucht die Software immer dann nach Aktualisierungen, wenn Softkey eine Verbindung zum Internet herstellt und überprüft, ob gültige Aktivierungsdaten vorhanden sind. Weitere Informationen finden Sie hier.

Dieses Option steht nur zur Verfügung, wenn Softkey installiert ist.

Standardeinstellungen Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um für alle obigen Felder wieder die Werksvorgaben zu wählen.

Voreinstellungen – „Verzeichnis"-Register

In diesem Dialogfeld können Sie die vom Programm verwendeten Ordner (Verzeichnisse) wählen.

Dokument Vorgegebener Ordner, in dem Ihre Dokumente gespeichert werden. Wählen Sie **Durchsuchen**, um einen Ordner auszuwählen.

Standardstandort beim Importieren, Öffnen oder Speichern aktualisieren Wenn diese Option aktiviert ist, wird der Ordner, der zum Importieren, Öffnen oder Speichern einer Datei verwendet wird, automatisch zum neuen Standardordner.

Temporäre Dateien Vorgegebener Ordner, in dem temporäre Dateien erstellt werden. Wenn Ihr System mehrere Festplatten umfasst, sollten Sie diejenige mit der größten Kapazität wählen. Wählen Sie **Durchsuchen**, um einen Ordner auszuwählen.

Adobe Plug-Ins Wenn Sie auch Adobe Photoshop installiert haben, können Sie hier den Ordner angeben, in dem sich die Plug-Ins befinden. Wählen Sie **Durchsuchen**, um einen Ordner auszuwählen.

Standardeinstellungen Klicken Sie auf diese Option, um für alle obigen Felder wieder die Werksvorgaben zu wählen.

Voreinstellungen – „Schrift"-Register

In diesem Dialogfeld können Sie die Vorgaben für externe FSfonts einstellen:

Pfad Der Ordner, in dem sich die FSfonts befinden. Wählen Sie **Durchsuchen**, um den Ordner auszuwählen.

Passwort Wenn eine FSfont-Schrift mit einem Passwort freigeschaltet werden muss, klicken Sie auf **Hinzufügen**, um das Passwort einzutragen.

Wählen Sie das Passwort aus, das gelöscht werden soll, und klicken Sie auf **Löschen**.

Flexi/Casmate Fonts mit offenen Pfaden spezifieren Wenn eine Flexi- oder Casmate-Schrift nicht gefüllt werden soll (z.B. zur Verwendung bei Gravuren), wählen Sie die Schrift in der Liste aus und aktivieren Sie die Option **Öffnen**. Die Schrift wird dadurch als Umriss ausgegeben:

ENGRAVING

Die Software muss neu gestartet werden, damit diese Änderung wirksam wird.

Standardeinstellungen Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um für alle obigen Felder wieder die Werksvorgaben zu wählen.

Voreinstellungen – „Werkzeuge"-Register

In diesem Dialogfeld können Sie die Vorgaben für einige Werkzeuge des Programms einstellen.

Rechtschreibung prüfen	Stellen Sie die Optionen für die Rechtschreibprüfung ein, die in die Software integriert ist. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen der Optionen für die Rechtschreibprüfung“ auf Seite 94.
Messgerät	Diese Voreinstellungen dienen zum Festlegen des Colorimeters, das vom Programm zum Messen der Farbwerte verwendet wird, sowie zum Einrichten des Anschlusses, an den das Messgerät angeschlossen ist. Informationen zur Verwendung des Messgeräts finden Sie unter „Definieren neuer Farben anhand der Farbspezifikationen“ auf Seite 66 und „Bearbeiten von vorhandenen Farbbibliotheken (nur Windows)“ auf Seite 66.
Einfügen	Hier können Sie bestimmen, ob kopierte Objekte automatisch beim Einfügen angelegt werden und in welchem Abstand sie sich zum Original befinden. Siehe „Duplizieren von Objekten mit Kopieren und Einfügen“ auf Seite 48.
RIP und Druck	Mit diesem Werkzeug können Sie festlegen, dass das Programm über TCP/IP mit Production Manager kommunizieren muss. Deaktivieren Sie dieses Feld, wenn Sie nicht mit Windows NT, 2000 oder XP arbeiten oder wenn der Computer durch eine Firewall geschützt ist, durch die die TCP/IP-Kommunikation behindert werden könnte. Diese Einstellung steht auf einem Macintosh nicht zur Verfügung.
Werkzeug auswählen	Hiermit können Sie einstellen, wie Objekte ausgewählt werden. Siehe „Auswählen von Objekten mit ‚Werkzeug auswählen‘ auf Seite 42.
Füllungen zeigen	Hiermit bestimmen Sie, wie die Pfade angezeigt werden, wenn die Option **Füllungen zeigen** nicht aktiv ist. Weitere Informationen finden Sie unter „Anzeigen der Objektfüllung“ auf Seite 13.
Gitter zeigen	Aktivieren Sie die Option **Gitter als Punkte darstellen**, um Gitter nicht als durchgehende Linien, sondern als Punkte darzustellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Lineale und Gitter“ auf Seite 10.
Text-Werkzeug	Hier können mehrere Aspekte des Text-Werkzeugs eingestellt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Textvoreinstellungen“ auf Seite 101.
Tipp des Tages	Zeigt beim Start des Programms jeweils einen Tipp an.
Zoom	Hiermit geben Sie an, ob das Zoom- oder Schwenken-Werkzeug nur jeweils einmal verwendet werden kann. Weitere Informationen finden Sie unter „Zoomen und Schwenken“ auf Seite 12.

Funktionen der Macintosh-Benutzeroberfläche

Der folgende Abschnitt gibt einen Überblick über die Funktionen der Macintosh-Benutzeroberfläche, die sich von ähnlichen Funktionen unter Windows unterscheiden.

Kurzbefehle für den Macintosh

Falls Kurzbefehle angegeben sind, finden Sie in der folgenden Liste den entsprechenden Kurzbefehl für Macintosh.

Windows-System		Macintosh-System
Rechtsklick mit der Maus	=	Klicken Sie mit der Maus, während Sie die **STEUERUNGSTASTE** (Control) gedrückt halten.
STRG-Taste	=	**STEUERBEFEHL**-Taste (Command) (Apple/Clover)
EINGABE-Taste	=	**RETURN**-Taste
RÜCKTASTE	=	**ENTF**-Taste
ENTF-Taste	=	**DEL**-Taste

Sie können auf das Kontextmenü für das Lineal und die Mustertabelle zugreifen, indem Sie auf das Lineal oder die Mustertabelle klicken und die Taste gedrückt halten.

Macintosh-Menüs

Die folgenden Menüelemente befinden sich auf dem Macintosh an einer anderen Stelle als bei Windows-Systemen.

Windows-Menü > Element		Macintosh-Menü > Element
Datei > **Beenden**	=	[Anwendung] > **Beenden**
Datei > **Seite einrichten**	=	**Ablage** > **Papierformat**
Zuletzt geöffnete Dateien (am unteren Ende des **Datei**-Menüs)	=	**Ablage** > **Zuletzt geöffnet**
Bearbeiten > **Einstellungen**	=	[Anwendung] > **Voreinstellungen**
Bearbeiten > **Inhalte einfügen**	=	[Kein äquivalenter Befehl auf dem Macintosh.]
Hilfe > **Info**	=	[Anwendung] > **Über**

Andere Steuerelemente

Die folgenden Steuerelemente stehen in mehreren Dialogen zur Verfügung und werden auf dem Mac anders bezeichnet.

Windows-Steuerung		Macintosh-Steuerung
Durchsuchen-Schaltfläche	=	**Wählen**-Schaltfläche

Hilfe

Klicken Sie im **Hilfe**-Menü auf den Softwarenamen, um die komplette HTML-Dokumentation für das Programm aufzurufen.

Bitte besuchen Sie SAi-Support, um den Online-Support zu nutzen.

Beenden der Software

Beenden des Programms unter Windows:

- Wählen Sie **Beenden** im Menü **Datei**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol in der Taskleiste, und wählen Sie **Beenden** im Kontextmenü.

Beenden des Programms unter Macintosh OS X:

- Wählen Sie **[Anwendung] beenden** im Anwendungsmenü.
- Halten Sie die **STEUERUNGSTASTE** gedrückt und klicken Sie im angedockten Menü auf das Symbol der Anwendung. Wählen Sie **Beenden** im Kontextmenü.

3. Arbeiten mit Dateien

Ein Dokument kann jeweils mehrere Vektor-, Bitmap-, OLE- oder PostScript-Objekte enthalten.

Vektoren Vektoren enthalten gerade Segmente und Kurven. Solche Objekte können ohne Qualitätseinbußen beliebig vergrößert werden. Formen wie Rechtecke, Kreise und Text sind Vektorobjekte.

Bitmaps Bitmaps werden auch „Rasterbilder“ genannt und bestehen aus einem Raster kleiner Punkte („Pixel“), deren Anordnung ein Bild ergibt. Jeder Bildpunkt befindet sich an einer festgelegten Stelle und besitzt einen Farbwert. Gering auflösende Bitmaps weisen nach dem Drucken eventuell Zacken auf.

PostScript Bilder, die auf einer Seitenbeschreibungs-Sprache namens *PostScript* beruhen. Solche Objekte können eine Kombination von Vektor- und Bitmap-Objekten enthalten. Beim Import eines solchen Dokuments können Sie wählen, ob sie interpretiert oder nur als Vorschau dargestellt werden sollen.

OLE OLE ist die Abkürzung für *Object Linking and Embedding* und steht nur unter Windows zur Verfügung. OLE ist ein von Microsoft entwickelter Dokumentstandard, über den Objekte, die mit einem Programm erstellt wurden, mit Dokumenten anderer Programme verknüpft oder in diese Dokumente eingebettet werden können.

Vektor-objekte

Bitmap-Objekt

Interpretiertes PostScript-Objekt

OLE-Objekt

Erstellen neuer Dokumente

Wählen Sie **Neu** im Menü **Datei**, um ein neues Dokument zu erstellen.

Öffnen von Dateien

Öffnen einer vorhandenen Datei:

1. Wählen Sie **Öffnen** im Menü **Datei**.
2. Wählen Sie das Dateiformat, den Ordner und die zu öffnende Datei. „Anhang B: Unterstützte Dateiformate“ enthält Informationen über die unterstützten Dateiformate.
3. Klicken Sie auf **Öffnen**.

   Wenn die Datei Schriften enthält, die in Ihrem System nicht installiert sind, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie eine Ersatzschrift wählen können.

Durch einen Doppelklick auf das Dateisymbol im Windows-Explorer oder durch Ziehen des Dateisymbols auf das Programmsymbol auf dem Schreibtisch können Sie das Programm starten und die betreffende Datei öffnen.

Doppelklicken, um Datei zu öffnen

Importieren von Dateien

Importieren einer Datei in das aktuelle Dokument:

1. Wählen Sie **Importiere** im Menü **Datei**.
2. Wählen Sie das Dateiformat, den Ordner und die zu importierende Datei. „Anhang B: Unterstützte Dateiformate“ enthält Informationen über die unterstützten Dateiformate.
3. Klicken Sie auf **Importiere**. Nun wird ein Rahmen angezeigt.

   Mit der **TAB**-Taste führen Sie den Cursor zu einer anderen Stelle des Rahmens. Mit der **ESC**-Taste brechen Sie den Importvorgang ab.

4. Klicken Sie auf die Arbeitsfläche und ordnen Sie das importierte Objekt wunschgemäß an.

Wenn die Datei Schriften enthält, die in Ihrem System nicht installiert sind, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie eine Ersatzschrift wählen können.

Wenn die Option **Auto-Position beim Import und Einfügen** (**Einfügen**-Voreinstellungen) aktiv ist, wird die Datei nach Anklicken der **Importiere**-Schaltfläche unter Schritt (3) automatisch importiert.

Beim Importieren werden keine Ebenen eingerichtet, sodass beim wiederholten Importieren nicht unnötig viele Ebenen erstellt werden. Verwenden Sie stattdessen den Öffnen-Befehl, wenn die Ebenen-Informationen erhalten bleiben sollen.

Speichern von Dokumenten

So speichern Sie das aktuelle Dokument:

1. Wählen Sie **Speichern** oder **Speichern unter** im Menü **Datei**.
2. Wenn Sie **Speichern unter** wählen bzw. ein neu angelegtes Dokument erstmals sichern, erscheint ein Dialogfeld. Geben Sie den Namen der Datei ein und wählen Sie den Ort, an dem sie gespeichert werden soll.
3. Klicken Sie auf **Speichern**.

Exportieren in Dateien

So exportieren Sie das aktuelle Dokument ganz oder teilweise in eine Datei:

1. Wenn Sie nur einen Ausschnitt exportieren möchten, müssen Sie die betreffenden Objekte wählen.
2. Wählen Sie **Exportieren** im Menü **Datei**.
3. Wählen Sie das Dateiformat, den Ordner und geben Sie der Datei einen Namen. „Anhang B: Unterstützte Dateiformate“ enthält Informationen über die unterstützten Dateiformate.

   Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Nur Auswahl	Wählen Sie diese Option, um nur die ausgewählten Objekte zu exportieren.
Keine Optionen anzeigen	Für bestimmte Dateiformate wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem mehrere Optionen für den Export eingestellt werden können. Markieren Sie diese Option, wenn das Dialogfeld nicht angezeigt werden soll.

4. Klicken Sie auf **Exportieren**.

Die Ebenen-Informationen – einschließlich Name, Farbe und Attribute (gesperrt, sichtbar) der Ebene – werden für die folgenden Formate exportiert: Adobe Illustrator, DXF und HPGL.

Senden eines Auftrags an EnRoute (nur unter Windows)

Wenn das Programm EnRoute auf Ihrem Computer installiert ist, können Sie die aktuelle Zeichnung direkt an EnRoute weiterleiten.

Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **An EnRoute senden**, um die aktuelle Zeichnung an EnRoute zu senden.

Senden eines Auftrags als E-Mail

Wählen Sie **E-Mail senden** im Menü **Datei**, um den aktuellen Auftrag als E-Mail-Anhang zu senden. Wählen Sie anschließend eine der folgenden Optionen:

Als native Datei	Der Auftrag wird als Anhang im Flexi-Format gesendet.
Als JPEG-Datei	Das Design wird in eine JPEG-Datei umgewandelt und als Anhang gesendet.
Als PDF-Datei	Das Design wird in eine PDF-Datei umgewandelt und als Anhang gesendet.

In Ihrem Standard-E-Mail-Programm wird eine neue E-Mail erstellt und der aktuelle Auftrag wird als Anhang im gewählten Format hinzugefügt.

Schließen von Dokumenten

So schließen Sie das aktuelle Dokument:

1. Wählen Sie **Schließen** im Menü **Datei**.
2. Wenn das Dokument seit dem Öffnen geändert wurde, erscheint nun ein Dialogfeld, in dem Sie angeben können, ob die neue Version gespeichert werden soll.

- Klicken Sie auf **Ja**, um die neue Dokumentversion zu speichern.
- Klicken Sie auf **Nein**, um das Dokument zu schließen, ohne die Änderungen zu speichern.
- Klicken Sie auf **Abbrechen**, um den Schließvorgang abzubrechen.

Verknüpfte und eingebettete Dateien

Bitmap-, EPS- und PostScript-Dateien können entweder mit einem Dokument verknüpft oder darin eingebettet werden. Eine „Verknüpfung“ (Link) ist eine Verbindung zwischen dem Dokument und der Originaldatei.

Eingebet-tetes Objekt	Ein eingebettetes Objekt ist Teil des betreffenden Dokuments. Folglich besteht auch keine Verbindung mehr zwischen dem Objekt und seiner ursprünglichen Datei. Das bedeutet, dass Änderungen des Originals keinen Einfluss auf das eingebettete Objekt haben.
Verknüpf-te Objekte (Link)	Beim Verknüpfen eines Objekts wird lediglich ein Verweis auf die Bilddatei im Dokument gespeichert. Die Bildinformationen verbleiben in der ursprünglichen Bilddatei. Änderungen an der Bilddatei wirken sich darum auch auf Ihr Dokument aus. Beim Verknüpfen von Bildern bleiben die Attribute der Original-Datei unverändert erhalten. Daher sollten Sie dieses Verfahren für Farbdateien wählen.

PostScript-Dateien enthalten häufig eine optionale Vorschaugrafik. Beim Verknüpfen oder Einbetten einer PostScript-Datei wird eine Vorschau im Dokument angezeigt. Wenn die PostScript-Datei jedoch keine Vorschau-Informationen enthält, wird stattdessen ein „X“ angezeigt.

Dokument
Eingebet-tete Bitmap-Datei
Verknüpfte PostScript-Datei
Eingebet-tete Postscript-Datei
Verknüpfte PostScript-Datei
PostScript-Datei
Mit Vorschau
PostScript-Datei
Ohne Vorschau

Eingebettete PostScript-Dateien werden automatisch in das entsprechende Zeichenobjekt für das Programm umgewandelt. Danach können sie wie jedes andere Objekt angezeigt und bearbeitet werden.

Einbetten von verknüpften PostScript-Dateien

So wird eine verknüpfte PostScript-Datei eingelesen und interpretiert, sodass sie als eingebettete Datei verwendbar wird:

1. Wählen Sie die Vorschau der verknüpften PostScript-Datei.
2. Wählen Sie das Register **PostScript** in DesignCentral.
3. Klicken Sie auf **Interpretieren**.

Verwendung von OLE-Objekten (nur Windows)

Die OLE-Funktion („Object Linking and Embedding“) von Windows erlaubt den Import von Objekten, die mit anderen Programmen (z.B. Tabellenkalkulations- oder Textverarbeitungsprogrammen) erstellt wurden.

Einfügen von OLE-Objekten

1. Wählen Sie **Neues Objekt einfügen** im Menü **Bearbeiten**.

2. Wählen Sie den Typ des anzulegenden Objekts. In der Übersicht erscheinen nur die Namen der Programme auf Ihrem Computer, die OLE unterstützen.
3. Wählen Sie **Neu anlegen**, um mit dem gewählten Programm ein neues OLE-Objekt zu erstellen.

   Wählen Sie **Als Symbol darstellen**, wenn das OLE-Objekt nur in Form eines Symbols angezeigt werden soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Symbol ändern**, um das Symbol zu ändern.

4. Das gewählte Programm wird gestartet, wobei ein Fenster innerhalb des Programms erstellt wird.
5. Ändern Sie die Größe und den Inhalt des Fensters in dem gewählten Programm.
6. Um das gewählte Programm wieder zu verlassen, drücken Sie die **ESC**-Taste oder klicken auf eine andere Stelle des Programmfensters.

Arbeitsfläche mit einer Excel-Tabelle.

Nach Einfügen des OLE-Objekts.

Einfügen vorhandener Dateien als OLE-Objekte

1. Wählen Sie **Neues Objekt einfügen** im Menü **Bearbeiten**.
2. Wählen Sie **Aus Datei anlegen**, um die Daten in Ihr Dokument zu übertragen.
3. Klicken Sie auf **Durchsuchen** und suchen Sie die einzufügende Datei.
   - Wählen Sie **Als Symbol darstellen**, wenn das OLE-Objekt nur in Form eines Symbols angezeigt werden soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Symbol ändern**, um das Symbol zu ändern.
   - Markieren Sie die Option **Verbindung**, um die gewählte Datei zu verknüpfen. Das Objekt in der Datei wird außerhalb des Dokuments gespeichert und alle Änderungen, die Sie in der Originaldatei vornehmen, werden in das Dokument übernommen. Wenn **Verbindung** nicht aktiviert ist, wird das Objekt in das Dokument eingebettet und gemeinsam mit dem Dokument gespeichert.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Dokument mit einem verknüpften OLE-Objekt.

Bearbeiten von OLE-Objekten

So bearbeiten Sie ein OLE-Objekt:

1. Wählen Sie ein OLE-Objekt.
2. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **[…] Objekt** und klicken Sie auf **Bearbeiten** oder **Öffnen**.

Wenn Sie **Bearbeiten** wählen, wird das für die Erstellung des OLE-Objekts verwendete Programm gestartet, und zwar in einem Fenster innerhalb des Dokuments. Nach der Bearbeitung wird das Fenster wieder ausgeblendet. Wählen Sie hingegen **Öffnen**, wird das Programm separat gestartet und braucht nach der Bearbeitung des OLE-Objekts nicht beendet zu werden.

Mit einem Doppelklick auf ein OLE-Objekt erzielen Sie den gleichen Effekt wie durch Auswahl des Bearbeiten-Befehls.

Umwandeln von OLE-Objekten

OLE-Objekte können in ein anderes Format umgewandelt werden:

1. Wählen Sie ein OLE-Objekt.
2. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **[…] Objekt** und klicken Sie auf **Umwandeln**.
3. Wählen Sie in der Übersicht das gewünschte Zielformat.
4. Klicken Sie auf **OK**.

OLE-Objekte können außerdem in Basissegmente und Bitmaps umgewandelt werden:

1. Wählen Sie ein OLE-Objekt.
2. Wählen Sie **Verbundenes Objekt nativ umwandeln** im Menü **Anordnen**.

Ändern der Verknüpfungseigenschaften von OLE-Objekten

1. Wählen Sie **Verbindung** im Menü **Bearbeiten**.
2. Stellen Sie folgende Optionen wunschgemäß ein:

Automa-tisch/ Manuell	Laut Vorgabe werden verknüpfte Objekte automatisch aktualisiert. Beim Öffnen eines Dokuments überprüft das Programm also jedesmal, ob sich die verknüpften Objekte verändert haben. Solange das Dokument geöffnet ist, werden Änderungen direkt übernommen. Wählen Sie „Manuell“, wenn diese Aktualisierung nur stattfinden soll, wenn Sie die Aktualisierung anfordern.
Jetzt aktua-lisieren	Im „Manuell“-Modus müssen Sie auf diese Schaltfläche klicken, um die OLE-Objekte im betreffenden Dokument zu aktualisieren, sofern sich die Original-Dateien geändert haben.
Quelle öffnen	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die verknüpfte Datei in ihrem Quellprogramm zu öffnen.
Quelle ändern	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um statt der aktuellen verknüpften Datei eine andere einzusetzen.
Verbindung lösen	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Verbindung zwischen einem verknüpften Objekt und seiner Ausgangsdatei zu lösen.

Verwendung von Job-Info

Das Programm erlaubt das Speichern von Job-Informationen für die angelegten Dateien. Diese Informationen können im Laufe eines Projekts und bei der Ausgabe ergänzt oder geändert werden. Die Informationen sind fester Bestandteil der betreffenden Datei und werden also gemeinsam mit dieser Datei gespeichert.

Job-Register

Kundenregister

Statistiken-Register

So zeigen Sie die Job-Infos an und bearbeiten sie:

1. Wählen Sie **Job-Info** im Menü **Bearbeiten**.
2. Die Informationen über das Projekt können auf vier Registerkarten überprüft und bearbeitet werden:

Job-Register	In diesem Dialogfeld können Informationen über dieses spezifische Dokument eingegeben werden.
Kunden-register	In diesem Dialogfeld können Informationen über den betreffenden Kunden eingegeben werden.

Statistiken-Register Dieses Dialogfeld enthält Informationen über das Projekt, darunter die Bearbeitungsdauer, die Anzahl der Änderungen (d.h., wie oft es gespeichert wurde) sowie weitere Angaben.

Die Daten in diesem Register können nicht bearbeitet werden.

Klicken Sie auf **Zurückstellen**, um die Zählung der Speichervorgänge sowie die Bearbeitungsdauer wieder auf Null zu stellen.

3. Klicken Sie auf **OK**.

Auftragsstatistiken

Dieses Dialogfeld enthält eine Liste aller Objekte im Auftrag, einschließlich Informationen zur Größe, Position, zum Bereich und zu den Farben. Zusätzlich werden auch die Parameter für die aktuelle Auswahl aufgeführt.

Die Daten in diesem Register können nicht bearbeitet werden.

Name	Typ	X	Y	Breite(in)	Höhe(in)	Flä...	Umfang(in)	Farbe(Fül
Path 4969 (4 ...	Pfad	2.50	3.00	30.00	30.00	450...	84.85	Blue
Compound 4...	Verknüpf...	3.25	18.00	14.25	14.25	36.55	41.97	2
Compound 4...	Verknüpf...	3.25	3.75	14.25	14.25	36.55	41.97	4
Compound 4...	Verknüpf...	17.50	18.00	14.25	14.25	36.55	41.97	3
Path 4979 (4 ...	Pfad	6.10	6.60	22.80	22.80	259...	64.49	5
Path 4980 (4 ...	Pfad	6.77	7.27	21.45	21.45	230...	60.68	Yellow
Path 4981 (4 ...	Pfad	12.26	20.28	10.48	10.48	86.29	32.49	Blue
Compound 4...	Verknüpf...	17.50	3.75	14.25	14.25	36.55	41.97	1
Path 4985 (4 ...	Pfad	12.77	20.79	9.46	9.46	70.29	29.32	1
Path 4986 (3...	Pfad	14.54	21.87	5.93	8.14	34.36	27.49	2
Path 4987 (4...	Pfad	14.68	22.01	5.65	7.90	29.10	35.43	Black
Path 4988 (4 ...	Pfad	16.96	29.18	0.93	0.51	0.09	2.55	Black
Path 4989 (4 ...	Pfad	19.94	26.30	0.64	1.63	0.14	3.66	Black
Path 4990 (4 ...	Pfad	19.96	24.29	0.55	1.43	0.10	3.23	Black
Path 4991 (4 ...	Pfad	14.78	22.53	0.88	1.75	0.13	4.15	Black
Path 4992 (6 ...	Pfad	15.48	26.63	0.55	1.70	0.14	3.65	Black

Exportieren... OK

So rufen Sie die Auftragsstatistiken auf:

1. Wählen Sie Auftragsstatistiken im Menü Bearbeiten.
2. Klicken Sie auf **Exportieren**, um den Auftrag in eine durch Tabulatorzeichen getrennte Textdatei zu exportieren.
3. Klicken Sie auf **OK**.

Suchen nach Dateien

Die „Datei finden“-Funktion erlaubt das Suchen nach bestimmten Dateien. Diese Suche kann anhand von Dateinamen oder eines beliebigen Parameters der Job-Informationen durchgeführt werden.

So suchen Sie nach einer Datei:

1. Wählen Sie **Datei finden** im Menü **Datei**.
2. Klicken Sie auf **Durchsuchen** und geben Sie den Ordner an, der durchsucht werden soll. Wenn auch die untergeordneten Ordner durchsucht werden sollen, müssen Sie **Unterverzeichnisse durchsuchen** ankreuzen.
3. Wählen Sie das Suchkriterium:
    - Wenn eine Datei mit einem bestimmten Namen gesucht werden soll, müssen Sie den Namen im **Name**-Feld eingeben.
    - Um Dateien zu suchen, die bestimmte Job-Informationen aufweisen, müssen Sie in der Übersicht das betreffende Job-Info-Feld wählen und den zu suchenden Text im „enthält“-Feld eingeben. Wenn Sie beispielsweise alle Jobs ermitteln möchten, die von Hans Müller entgegengenommen wurden, wählen Sie **Bestellung von** und geben **Hans Müller** in das Feld **enthält** ein.
4. Klicken Sie auf die **Suchen**-Schaltfläche.
5. Nun erscheint eine Übersicht mit allen Dateien, die den verlangten Eintrag enthalten.
6. Wählen Sie in der Übersicht die gewünschte Datei und:
    - Klicken Sie auf die **Job-Info**-Schaltfläche, damit die Job-Infos angezeigt werden.
    - Klicken Sie auf die **Öffnen**-Schaltfläche und doppelklicken Sie in der Übersicht auf die Datei, um sie zu öffnen.
    - Klicken Sie auf **Abbrechen**, um die Suche abzubrechen.

Auftragskalkulation

„Auftragskalkulation" ist eine Funktion, mit der Sie einen Kostenvoranschlag erstellen können. „Auftragskalkulation" speichert die für die Buchhaltung wichtigen Angaben zu den einzelnen Projekten, berechnet automatisch die Preise und erstellt einen Voranschlag. Diese Angaben können jederzeit nachgebessert werden, um etwaige Preisänderungen und Zusatzwünsche zu berücksichtigen.

Diese Funktion ist lediglich als Hilfestellung gedacht und daher nicht immer akkurat. Deshalb sollten Sie jeden Voranschlag sorgfältig überprüfen, bevor Sie ihn dem Kunden zustellen.

Als Berechnungsgrundlage für den Voranschlag werden bestimmte Entwurfselemente, z.B. die Anzahl der Zeichen oder die Materialfläche, verwendet. Diese Angaben werden automatisch für das Dokument ermittelt. Andere Posten, z.B. die Vorbereitungszeit, müssen für den Kostenvoranschlag von Hand eingegeben werden.

Die Posten des Voranschlags sind nach **Kategorie, Element** und **Typ** sortiert:

Kategorie	Element	Typ
Farbdruck	Farbe	CMYKLcLm-Druck
		CMYKOrGr-Druck
		Spot-Farbe
⋮	Farbkorrektur	ICC-Anpassung
	Dateivorbereitung	PostScript-Dateierstell.
	⋮	
Materialbereich	Sparsam	Alle Typen
	Fluoreszent	Alle Typen
	Durchscheinend	Alle Typen

Verwenden von Auftragskalkulationen

1. Wählen Sie **Auftragskalkulation** im Menü **Bearbeiten**.
2. Wählen Sie den **Formular**-Typ.
3. Wählen Sie in der Übersicht einen Eintrag und bearbeiten Sie die Felder **Preis pro Einheit**, **Menge** und **Einmal**. Wiederholen Sie diesen Schritt für alle zu ändernden Einträge.
4. Bearbeiten Sie die Angaben in den Feldern **Menge** und **Steuer**.
5. Nach Fertigstellung des Kostenvoranschlags können Sie ihn entweder drucken (**Drucken**-Schaltfläche) oder als Textdatei exportieren (**Export**-Schaltfläche).

Die **Gesamtsumme** wird automatisch im Job-Register (Job-Info) eingetragen.

50 cm
25 cm
ABC

Beispiel eines Kostenvoranschlags.

Ändern von Formularen

Vorhandene Formulare können Ihren Anforderungen und Wünschen entsprechend geändert werden:

1. Wählen Sie **Auftragskalkulation** im Menü **Bearbeiten**.
2. Wählen Sie das zu ändernde **Formular**.
3. Ändern Sie das Formular über die nachstehend beschriebenen Schaltflächen:

Eintrag hinzufügen	Fügt einen neuen Eintrag in der Übersicht ein. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, und wählen Sie im nun erscheinenden Dialogfeld die Kategorie, das Element und den Typ. Wenn für den gewählten Posten (Element) nur einmalige Kosten (z.B. für das Erstellen eines Designs) für den gesamten Durchlauf der fertigen Teile entstehen, markieren Sie die Option **Einmal**.
Eintrag ändern	Wählen Sie einen Eintrag der Übersicht und klicken Sie auf diese Schaltfläche. Klicken Sie anschließend auf „Kategorie", „Element" und „Typ". Der gewählte Eintrag wird nun durch den neuen ersetzt.

Eintrag löschen	Wählen Sie einen Eintrag der Übersicht und klicken Sie auf diese Schaltfläche. Der gewählte Eintrag verschwindet aus der Übersicht.
Löschen	Dient zum Löschen des Formulartyps aus der Übersicht.

4. Klicken Sie im Anschluss an alle Änderungen auf die Schaltfläche **Speichern**, um ein neues Formular zu speichern.
5. Geben Sie diesem neuen Formular einen Namen.
6. Klicken Sie auf **OK**.

Ändern der Elementliste

Über den „Kalkulationseditor“ können Sie Ihre Preise eingeben. Änderungen, die Sie im „Kalkulationseditor“ vornehmen, werden bei Eingabe neuer Einträge, die diese Angaben verwenden, berücksichtigt.

Sie können die Elementliste Ihren Anforderungen und Wünschen entsprechend ändern:

1. Wählen Sie **Auftragskalkulation** im Menü **Bearbeiten**.
2. Klicken Sie auf das **Kalkulationseditor**-Register.
3. Wählen Sie das zu ändernde **Formular**. Es stehen folgende Typen zur Verfügung:

Integriert	Angaben, die der Computer automatisch berechnen kann, z.B. Arbeitsdauer und Anzahl der Farben.
Farbdrucken	Angaben zum Erstellen von Farbausgaben.
Material-bereich	Wird vom Computer anhand der Objektgröße berechnet.
Dienst-leistungen	Einmalige Kosten und nicht automatisierbare Einträge.
Hintergrund	Die Berechnung erfolgt aufgrund der Abmessungen des zu zeichnenden Objekts.
Textgröße	Die Berechnung erfolgt aufgrund der Anzahl und Größe der Zeichen.

4. Bei Bedarf können mit der Schaltfläche **Neu** weitere Kategorien angelegt werden. Mit der **Löschen**-Schaltfläche löschen Sie eine Kategorie sowie alle ihre Typen und Elemente.
5. Um innerhalb der gewählten Kategorie ein Element oder einen Typ anzulegen, müssen Sie auf folgende Schaltflächen klicken:

Neuer Eintrag	Klicken Sie auf diese Schaltfläche und geben Sie den Namen des neuen Eintrags ein, um den Eintrag zur Liste hinzuzufügen.
Eintrag löschen	Wählen Sie einen Eintrag in der Übersicht aus und klicken Sie auf diese Schaltfläche. Der gewählte Eintrag verschwindet aus der Übersicht.
Neuer Typ	Klicken Sie auf diese Schaltfläche und geben Sie den Namen des neuen Typs ein, um den Typ zur Liste hinzuzufügen.
Typ löschen	Wählen Sie einen Typ in der Übersicht aus und klicken Sie auf diese Schaltfläche. Der Typ verschwindet aus der Übersicht.

6. Um einen Typ zu ändern, müssen Sie ihn in der Übersicht auswählen und folgende Felder bearbeiten:

Kosten	Hier können Sie den Stückkostenpreis für den gewählten Typ eingeben.
Aufpreis	Prozentsatz, der zu dem Stückkostenpreis hinzugefügt und als Gewinnspanne sowie als Ausgleich für Materialüberschuss berechnet wird.
Minimum	Hier können Sie den Mindestsatz für den gewählten Typ eingeben. Wenn Sie keinen Mindestsatz berechnen, müssen Sie Null (0,00) eingeben.
Einmal	Wählen Sie diese Option für Einträge, die einmalig in Rechnung gestellt und nicht nach Menge berechnet werden.
Einheit	Kennzeichnet die Einheit für die Berechnung einer Zeile, z.B. Zentimeter, Quadratmeter, Stunden, Tage, Wochen oder Monate.

Durch Anklicken der **Drucken**-Schaltfläche können Sie eine Liste aller Kategorien sowie ihrer Einträge und Typen drucken.

7. Klicken Sie auf **OK**.

Verwenden von Vorlagen

Vorlagen können für folgende Zwecke verwendet werden:

- Zum Erstellen mehrerer Exemplare eines Dokuments anhand eines vorgegebenen Layouts.
- Zum Anlegen von Dokumenten wie z.B. Rechnungen, die anhand der Job-Informationen erstellt werden.

Ausgabe mehrerer Exemplare eines Dokuments. Die Kopien werden nach folgendem Muster erstellt:

(2) 4,0 x 5,0 Zoll

(2) 2,5 x 3,5 Zoll

(4) 2,0 x 2,5 Zoll

Rechnung, die anhand einer Vorlage erstellt wurde.

Falls notwendig, wird das ursprüngliche Dokument automatisch so gedreht, dass es in den durch die Platzhalter vorgegebenen Bereich in der Vorlage passt.

Verwenden von Vorlagen

So ordnen Sie einem Dokument eine Vorlage zu:

1. Öffnen Sie ein vorhandenes Dokument oder legen Sie ein neues an.
2. Ziehen Sie den Mauszeiger im Menü **Datei** auf **Vorlagen** und klicken Sie auf **Vorlage anwenden**.
3. Wählen Sie in der Übersicht die gewünschte Vorlage. Die Benennung der Vorlagen erfolgt nach folgendem Muster:

(2) 4 x 5 (2) 2.5 x 3.5 (4) 2 x 2.5

Anzahl d. Kopien

Größe (Zoll)

4. Wählen Sie bei Bedarf die folgenden Optionen:

Vorschau	Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie das Vorlagenlayout in einer Vorschau sehen möchten.
Nur Auswahl	Wenn diese Option aktiviert ist, werden nur die im ursprünglichen Design ausgewählten Objekte in die Vorlage kopiert.
Einschließlich Rahmen	Wenn diese Option aktiviert ist, wird die gesamte Seite des Designs einschließlich des Rahmens in die Vorlage kopiert. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden nur die Objekte im Design kopiert.
Einschließlich Hintergrundfarbe	Wenn diese Option aktiviert ist, wird gegebenenfalls der farbige Hintergrund des ursprünglichen Designs in die Vorlage kopiert. Diese Option ist aktiviert, wenn **Einschließlich Rahmen** markiert ist.

5. Wählen Sie **Auswählen**.
6. Es wird nun ein neues Dokument erstellt, das einerseits die Vorlage und andererseits die Daten des ursprünglichen Dokuments verwendet.

Wenn eine Vorlage auf ein Dokument angewendet wird, werden alle Maßangaben und Registrationsmarken, die im Dokument enthalten sind, in Umrisse umgewandelt.

Einrichten der Standardvorlage

So wählen Sie die Vorlage, die im Dialogfeld zur Auswahl von Vorlagen als Standard vorgegeben wird:

1. Wählen Sie **Voreinstellungen** im Menü **Bearbeiten**.
2. Wählen Sie das Register **Werkzeuge** im Dialogfeld für die Voreinstellungen.
3. Wählen Sie **Vorlage anwenden** in der Liste der Werkzeuge.
4. Wählen Sie die Vorlage, die als Standard verwendet werden soll, in der Liste **Standardvorlage** aus.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Vorlagen-Werkzeugleiste

Zeigen Sie mit dem Mauszeiger im Menü **Datei** auf **Vorlagen** und klicken Sie auf **Werkzeug für Vorlagen**.

Die Werkzeugleiste der Vorlagen erlaubt das Anlegen neuer und das Abwandeln vorhandener Vorlagen. Die Schaltflächen dieser Werkzeugleiste stellen Platzhalter dar. „Platzhalter" sind Felder, die bei Verwendung der Vorlage durch tatsächliche Objekte, Bilder oder Informationen des Originaldokuments ersetzt werden.

Es stehen folgende Platzhalter zur Verfügung:

Der Platzhalter **Aktives Layout** vertritt das Original-Dokument.

Verwendete Farben wird durch die Liste aller Farben ersetzt, die in dem Originaldokument zum Einsatz kommen.

Black	Deep Red
Purple	Red
Dark Brown	Yellow
Satin Gold	Cocoa

Verwendete Fonts wird durch die Liste aller Schriften ersetzt, die im Original-Dokument zum Einsatz kommen.

Arial-Regular
Arial-Bold
Arial-Italic
Century-Regular
Courier New-Regular

Job-Info wird durch Job-Informationen und weitere Angaben aus dem Original-Dokument ersetzt.

Job Number: 12345
Price: 6493.16
Order Taken By: John Doe
Order Number: 12345
Order Date: 12/25/2001
Delivery Date: 12/27/2001

Job-Info	Zeigt die Angaben des Job-Registers (Job-Info) an.
Kunden-informa-tionen	Zeigt die Angaben des Kunden-Registers (Job-Info) an.
Sonsti-ges	Zeigt andere Infor-mationen des Originaldokuments an, z.B. die Anzahl der verwendeten Farben, Schriften und Zeichen.

Erstellen neuer Vorlagen

Sie können auch eigene Vorlagen erstellen:

1. Öffnen Sie ein neues Dokument.
2. Wählen Sie in der **Vorlagen**-Werkzeugleiste den Platzhalter.
3. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor zur Arbeitsfläche.
4. Stellen Sie die Eigenschaften des Platzhalters auf dem Vorlagen-Register von DesignCentral ein.
5. Außer Platzhaltern können auch andere Objekte verwendet werden. Hierfür kommen alle Objekte des Programms (Bitmap, Text und Formen) in Frage.
6. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger im Menü **Datei** auf **Vorlagen** und klicken Sie auf **Speichern als Vorlage**.

Die Vorlage ist nun einsatzbereit. Die Objekte der Vorlage können maskiert, farbig gestaltet und mit einem Effekt versehen werden.

Bearbeiten vorhandener Vorlagen

Bereits existierende Vorlagen können abgewandelt werden:

1. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger im Menü **Datei** auf **Vorlagen** und klicken Sie auf **Vorlage öffnen**.
2. Wählen Sie in der Übersicht die gewünschte Vorlage.
3. Stellen Sie die Eigenschaften des Platzhalters auf dem Vorlagen-Register von DesignCentral ein.
4. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger im Menü **Datei** auf **Vorlagen** und klicken Sie auf **Vorlage speichern** oder **Speichern als Vorlage**.

Mit dem „Vorlage speichern“-Befehl speichern Sie die neue Vorlagefassung unter dem bisherigen Namen. Mit „Speichern als Vorlage“ legen Sie eine neue Vorlagedatei an.

Ändern der Eigenschaften der Platzhalter in DesignCentral

Auf dem Vorlagen-Register von DesignCentral haben die Platzhalter unterschiedliche Felder.

Layout-Platzhalter

25.400cm	Breite des Layout-Platzhalters.
25.400cm	Höhe des Layout-Platzhalters.
Automatische Orientierung	Markieren Sie diese Option, wenn die Ausrichtung des Layouts automatisch an die ursprüngliche Datei angepasst werden soll.
Zeichnung skalieren	Aktivieren Sie diese Option, um die Größe der Zeichnung auf einen bestimmten Prozentwert des Originals zu skalieren.

Platzhalter für verwendete Farben

Arial / Regular	Schrift und Stil für die Farbangaben.
25.400cm	Breite des Platzhalters für verwendete Farben.
25.400cm	Höhe des Platzhalters für verwendete Farben.
1	Anzahl der Farben je Zeile.
0.762cm	Schriftgröße für die Farbangaben.
0.000cm	Zeilenabstand.
0.381cm	Breite/Höhe des Farbmusters.
	Ermöglicht die Auswahl von runden oder quadratischen Farbmustern.

Platzhalter für verwendete Fonts

Arial / Regular	Schrift und Stil für die Schriftangaben.
25.400cm	Breite des Platzhalters für verwendete Fonts.
25.400cm	Höhe des Platzhalters für verwendete Fonts.
1	Anzahl der Farben je Zeile.
0.762cm	Schriftgröße für die Schriftangaben.
0.000cm	Zeilenabstand.

Job-Info-Platzhalter

Job-Info	Informationsquelle (Job-Info, Kundeninformation oder Andere).
Auftragsnummer	Informationstyp.
Arial / Regular	Schrift und Stil für die Angaben der Job-Info.
0.762cm	Schriftgröße für die Angaben der Job-Info.
Beschriftung	Markieren Sie diese Option, um den Informationstext mit einer besonderen Kennzeichnung zu versehen. Die Beschriftung dieser Kennzeichnung können Sie in dem Feld rechts eingeben.

4. Arbeiten mit DesignCentral

DesignCentral zeigt die Eigenschaften eines Objekts an. Die Anzahl der Register und die Optionen richten sich nach dem momentan gewählten Objekt. Beispiel: Nach Auswahl eines Rechtecks zeigt DesignCentral die Breite, Höhe, den Eckenstil sowie andere Merkmale eines Rechtecks an. Wählen Sie hingegen Text aus, werden die Schrift, der Schriftstil, die Buchstabenhöhe und -breite sowie andere Einstellungen angezeigt.

Anzeigen von DesignCentral

So zeigen Sie DesignCentral an:

- Wählen Sie **DesignCentral** im Menü **Ansicht**.

Reg.

DesignCentral

DesignCentral-Register

DesignCentral enthält mehrere Fenster, die als „Register“ bezeichnet werden. Die Anzahl der Register und ihr Inhalt richten sich nach dem aktuell innerhalb des Dokuments gewählten Objekt.

Sie können Register aufrufen, indem Sie auf die gewünschte Registerkarte innerhalb von DesignCentral klicken oder indem Sie auf das gewählte Objekt doppelklicken. Bei jedem Doppelklick wird das jeweils nächste Register aufgerufen.

DesignCentral – Dokument-Register

Auf dem Dokument-Register können Sie die Abmessungen der Zeichenfläche und die Hintergrundfarbe wählen. Es stehen mehrere Standardformate zur Wahl. Sie können das Format aber auch frei definieren, indem Sie die gewünschten Werte für die horizontale und vertikale Richtung der Zeichenfläche eingeben.

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um das Dokument-Register anzuzeigen:

- Öffnen Sie DesignCentral und klicken Sie auf eine freie Stelle innerhalb des Dokuments.
- Wählen Sie **Dokument einrichten** im Menü **Datei**.

DesignCentral – Rand-Register

Auf dem Rand-Register können Sie die Ränder der Zeichenfläche festlegen.

Diese Ränder dienen zum Ausrichten/Verteilen von Objekten und helfen Ihnen bei der symmetrischen Anordnung bestimmter Elemente. Weitere Informationen finden Sie unter „Ausrichten von Objekten“ auf Seite 54.

Hier klicken:
- Neue Dokumentgröße hinzufügen
- Vorh. Dokumentgröße löschen
- Standarddokumentgröße einstellen
- Arbeitsbereichrahmen ausblenden

Hier klicken, um die Hintergrundfarbe anzugeben

DesignCentral – Dokument-Register

DesignCentral – Rand-Register

DesignCentral – Größe-Register

Auf dem Größe-Register von DesignCentral können Sie die Größe und Position der gewählten Objekte ändern. Objekte können durch Verschieben ihrer Kontrollpunkte oder durch Ändern der numerischen Werte in DesignCentral bearbeitet werden.

So ändern Sie die Größe eines Objekts:

1. Wählen Sie die Objekte aus.

   Nach Auswahl eines existierenden Objekts stehen die Register „Größe“, „Drehen“ und „Objekt“ zur Verfügung.

2. Ändern Sie die Abmessungen des Objekts durch Eingabe anderer Werte in den numerischen Feldern des „Größe“-Registers oder durch Verschieben der Objektkontrollpunkte.

Markieren Sie **Proportional**, wenn das Objekt unter Wahrung der aktuellen Proportionen vergrößert bzw. verkleinert werden soll.

So ändern Sie die Position eines Objekts:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Ändern Sie die Position durch Eingabe der gewünschten Werte oder indem Sie das Objekt an die gewünschte Stelle ziehen.

Die in DesignCentral angezeigten X/Y-Koordinaten geben die Position des Referenzpunkts im Verhältnis zum Nullpunkt an. Unter „Lineale und Gitter“ auf Seite 10 erfahren Sie, wie der Nullpunkt verlegt werden kann.

Der Referenzpunkt kann mithilfe des Referenzgitters verschoben werden. Jede Schaltfläche im Gitter entspricht einem Punkt auf dem ausgewählten Objekt. Wenn Sie die Mitte eines Objekts an einer bestimmten Stelle anordnen möchten, müssen Sie auf den mittleren Punkt des Punktauswahlgitters klicken.

DesignCentral – Größe-Register

Referenzgitter und Dimensionierungspunkte

DesignCentral – Drehen-Register

Über das Drehen-Register von DesignCentral können Sie gewählte Objekte drehen, neigen und spiegeln. Objekte können durch Verschieben ihrer Kontrollpunkte oder durch Ändern der numerischen Werte in DesignCentral bearbeitet werden.

Neigen ist ein Vorgang, bei dem der Winkel eines Objekts geändert wird. Die Position des als Referenz fungierenden Punkts ändert sich dabei nicht.

Ein um 45 Grad geneigtes Rechteck.

So drehen Sie ein Objekt:

1. Wählen Sie die Objekte aus.

   Nach Auswahl eines existierenden Objekts stehen die Register „Größe“, „Drehen“ und „Objekt“ zur Verfügung.

2. Wählen Sie den Punkt, der sich während der Drehung nicht ändern soll:

   - Klicken Sie im Drehen-Register von DesignCentral auf einen Punkt des Referenzgitters.

   Oder

   - Klicken Sie auf den Referenzpunkt und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, während Sie die Maus ziehen, um den Referenzpunkt an die Einstellungen des Referenzgitters zu binden.

3. Ändern Sie den Neigungswinkel durch Eingabe der gewünschten Werte oder indem Sie die Drehungspunkte in die gewünschte Richtung ziehen. Klicken Sie auf **Drehen +90 Grad** oder **Drehen -90 Grad**, um das Objekt um 90 Grad im oder gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.

DesignCentral – Drehen-Register

So neigen Sie ein Objekt:

1. Wählen Sie die Objekte aus.

   🗎 Nach Auswahl eines existierenden Objekts stehen die Register **Größe**, **Drehen** und **Objekt** zur Verfügung.

2. Wählen Sie den Punkt, der sich während des Neigens nicht ändern soll:

   - Klicken Sie im **Drehen**-Register von DesignCentral auf einen Punkt des Referenzgitters.

   Oder

   - Klicken Sie auf den Referenzpunkt und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, während Sie die Maus ziehen, um den Referenzpunkt an die Einstellungen des Referenzgitters zu binden.

3. Ändern Sie den Neigungswinkel durch Eingabe der gewünschten Werte oder indem Sie die Neigungspunkte in die gewünschte Richtung ziehen.

So spiegeln Sie ein Objekt:

1. Wählen Sie die Objekte aus.

   🗎 Nach Auswahl eines existierenden Objekts stehen die Register „Größe“, „Drehen“ und „Objekt“ zur Verfügung.

2. Klicken Sie im Drehen-Register von DesignCentral auf **X Achse umdrehen** oder **Y Achse umdrehen**, um das gewählte Objekt horizontal oder vertikal zu spiegeln.

Original

Horizontal gespiegelt

Vertikal gespiegelt

DesignCentral – Objekt-Register

Die Funktionen des Objekt-Registers richten sich nach dem aktuell gewählten Objekt.

In bestimmten Fällen stehen sogar zwei Objekt-Register zur Verfügung. Wenn Sie z.B. Text wählen, gibt es ein Zeichen- und ein Absatz-Register.

Objekt-Register nach dem Auswählen/ Erstellen eines sternförmigen Objekts.

Objekt-Register nach dem Auswählen/ Eingeben von Text.

Objekt-Register nach dem Auswählen/Erstellen eines Pfades.

Beim Erstellen eines Objekts ist nur das Objekt-Register sichtbar. Nach Auswahl eines existierenden Objekts stehen die Register „Größe“, „Drehen“ und „Objekt“ zur Verfügung.

Das Objekt-Register ist nicht verfügbar, solange mehrere Objekte unterschiedlicher Typen (z.B. Text und Rechtecke) ausgewählt sind. Wenn Sie jedoch mehrere Objekte desselben Typs wählen, werden ihre **gemeinsamen** Eigenschaften in DesignCentral angezeigt.

Wert wird angezeigt, weil beide Rechtecke die gleiche Breite haben.

Leer, weil beide Rechtecke unterschiedlich hoch sind.

Objekt-Register nach Auswahl beider Rechtecke.

DesignCentral – Effekte-Register

Wenn Sie ein Objekt mit einem Effekt versehen, erscheint in DesignCentral auch ein Effekte-Register mit den Eigenschaften des Effekts.

DesignCentral – Effekte-Register

Das Objekt-Register des mit einem Effekt versehenen Objekts erscheint nicht in DesignCentral. Es kann aber über **Innerhalb selektieren** oder durch Doppelklick auf das Objekt bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste aufgerufen werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen von Objekten innerhalb eines Effekts“ auf Seite 42.

DesignCentral – Einstellung-Register

Die meisten Änderungen werden sofort übernommen und angezeigt. Für bestimmte Befehle stehen am unteren rechten Rand zwei Schaltflächen (**Anwenden** / **Abbrechen**) zur Verfügung, mit denen ein Befehl bestätigt oder abgebrochen werden kann.

Anwenden

Abbrechen

DesignCentral – Einstellung-Register für Kopierbefehl

Wenn es für den verwendeten Befehl ein Einstellung-Register gibt, wird DesignCentral automatisch geöffnet.

5. DesignEditor

Der **DesignEditor** ist das Werkzeug für die Organisation und Handhabung mehrerer Ebenen und Objekte in Ihren Dokumenten. So können Sie z.B. nur bestimmte Ebenen anzeigen lassen und die übrigen verbergen, nicht benötigte Ebenen löschen und andere hinzufügen. Auf ähnliche Weise können Sie auch mit Objekten arbeiten.

Aufrufen des DesignEditors

Der DesignEditor besteht aus zwei Bereichen: dem **Ebenen-Register** und dem **Objekte-Register**.

DesignEditor – Ebenen-Register

DesignEditor – Objekte-Register

So rufen Sie den DesignEditor auf:

- Wählen Sie **DesignEditor** im Menü **Ansicht**.

DesignEditor – Ebenen-Register

Ebenen sind besonders praktisch für die Unterteilung der Objekte, damit sie schneller ausgewählt und bearbeitet werden können. Sie können sich die Ebenen als durchsichtige Folien vorstellen, die übereinander liegen. Dort, wo eine Ebene kein Bild enthält, sind die Bilder der darunter liegenden Ebenen zu erkennen. Hinter allen Objektebenen befinden sich die Hintergrund- und die Ausschuss-Ebene.

Die Ebene an der Unterseite des Registers entspricht der untersten Ebene des Dokuments, die Ebene ganz oben im Register ist die oberste Ebene.

Jede geöffnete Datei enthält die folgenden Standardebenen:

Hintergrund-Ebene	Entspricht der Oberfläche, auf der das Projekt erstellt wird. Die Hintergrund-Ebene kann nicht gelöscht, kopiert oder bearbeitet werden. Sie kann jedoch innerhalb der Ebenen verschoben und ausgeblendet werden (damit ihre Hintergrundfarbe unsichtbar ist).
Gitter-Ebene	Die Gitter-Ebene befindet sich unmittelbar über der Hintergrund-Ebene. Das Gitter dieser Ebene hilft Ihnen beim Anordnen der Objekte. Weitere Informationen zu den Gittern finden Sie unter „Lineale und Gitter“ auf Seite 10.
Hilfslinie-Ebene	Die Hilfslinie-Ebene enthält die Hilfslinien, die Sie eventuell benötigen. Weitere Informationen zu den Hilfslinien finden Sie unter „Hilfslinien“ auf Seite 11.
Ausschuss-Ebene	Die Ausschuss-Ebene enthält alle Objekte, die Sie aus dem Dokument gelöscht haben. Irrtümlich gelöschte Objekte können von hier aus wieder zu einer normalen Ebene verschoben werden. Weitere Informationen zum Wiederherstellen gelöschter Objekte finden Sie unter „Löschen von Objekten“ auf Seite 58.
Ebene 1, 2, 3…	Diese Ebenen enthalten die einzelnen Objekte Ihres Dokuments. Ein Dokument kann beliebig viele solcher Ebenen enthalten.

Die auf dem Ebenen-Register hervorgehobene Ebene bezeichnen wir als **aktive** Ebene. Eine der Ebenen ist jeweils aktiv.

Wenn eine Ebene mit ausgeschalteter Bearbeiten-Eigenschaft aktiv ist, sind die meisten Werkzeuge und Befehle für die Bearbeitung nicht verfügbar.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Ebene klicken, erscheint ein Menü, in dem folgende Befehle zur Wahl stehen:

Neue Ebene	Erlaubt das Anlegen einer neuen Ebene. Die neue Ebene befindet sich dann unmittelbar über der aktiven Ebene.
Ebene löschen	Dient zum Löschen der aktiven Ebene.
Ebene duplizieren	Erlaubt das Kopieren der aktiven Ebene. Die neue Ebene befindet sich dann unmittelbar über der aktiven Ebene.
Umbenennen	Hiermit ändern Sie den Namen der aktiven Ebene.
Eigen-schaften	Dient zum Anzeigen der Eigenschaften der aktiven Ebene.

Diese Befehle können auch über die Schaltflächen am oberen Rand des Ebenen-Registers im DesignEditor ausgeführt werden.

Neue Ebene **Ebene löschen** **Ebene duplizieren** **Papier-korb leeren**

Anzeigen der Ebenen-Eigenschaften

Eine Ebene besitzt folgende Eigenschaften:

Sichtbar		Zeigt an, ob die Ebene momentan sichtbar ist oder nicht. Diese Option kann für die Ausschuss-Ebene nicht aktiviert werden.
Editierbar		Zeigt an, ob die Ebene bearbeitet werden kann. Nicht verfügbar für die Ausschuss-, Gitter- und Hintergrund-Ebene
Druck-fähig		Zeigt an, ob die Ebene gedruckt werden kann. Diese Option kann für die Ausschuss-Ebene nicht aktiviert werden.
Schneide-fähig		Zeigt an, ob die Ebene ausgeschnitten werden kann. Diese Option kann weder für die Ausschuss- noch für die Gitter-Ebene aktiviert werden.

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die Eigenschaften einer Ebene zu ändern:

- Klicken Sie auf das Symbol im Ebenen-Register des DesignEditors. Wenn eine Eigenschaft nicht aktiv ist, erscheint ein „X“ über dem betreffenden Symbol.

  „Sichtbar“ aktiv　　„Sichtbar“ aus

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ebene und wählen Sie im dann eingeblendeten Menü den Befehl **Eigenschaften**. Ändern Sie die Eigenschaften im Dialogfeld **Eigenschaften von Ebenen**, das danach angezeigt wird.

Ändern der Ebenenreihenfolge

Über die Reihenfolge der Ebenen bestimmen Sie, wie die Objekte auf der Arbeitsfläche angezeigt werden.

Ebene 1 über der Hilfslinien- und Gitter-Ebene.

Ebene 1 unter der Hilfslinien- und Gitter-Ebene.

Um die Reihenfolge zu ändern, müssen Sie auf eine Ebene klicken und sie zur gewünschten Position innerhalb des „Stapels“ ziehen. Eine horizontale Strichlinie verweist auf die Position, an der die Ebene eingefügt wird.

Verschmelzen von Ebenen

Beim Verschmelzen zweier Ebenen werden alle Elemente der Ausgangsebene zur Zielebene übertragen.

So werden Ebenen miteinander verschmolzen:

1. Klicken Sie auf die zu verschmelzende Ebene und halten Sie die Maustaste gedrückt.

2. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, während Sie die Ebene zur gewünschten Zielebene ziehen.

   🗎 Eine horizontale Strichlinie unmittelbar über der Zielebene verweist auf die Ebene, auf der die Elemente der Ausgangsebene „abgeladen“ werden.

3. Geben Sie die Maustaste wieder frei.

Ändern der Ebenenfarbe

Jeder Ebene ist eine Farbe zugeordnet. Im Falle der **Hilfslinien**- und **Gitter**-Ebene wird diese Farbe für die Objektdarstellung verwendet. Auf den **Ebenen 1, 2, 3…** wird die Farbe folgendermaßen verwendet:

- Wenn die Option „Ebenen-Farbe zeigen“ in den Voreinstellungen für **Füllungen zeigen** (siehe „Anzeigen der Objektfüllung“ auf Seite 13) aktiviert ist, werden alle Objekte mit dieser Farbe im Umriss-Modus dargestellt.
- Der Rand der gewählten Objekte wird mit dieser Farbe dargestellt.
- Wenn die Option **Vorschau zeigen** deaktiviert ist (siehe „Anzeigen der Vorschau“ auf Seite 15), wird die Vorschau der betreffenden Ebene in dieser Farbe dargestellt.

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die Farbe einer Ebene zu ändern:

- Ziehen Sie eine beliebige Farbe von der Farbmustertabelle zum Farbensymbol im Ebenen-Register des DesignEditors.
- Öffnen Sie das Dialogfeld **Eigenschaften von Ebenen**, klicken Sie auf das Farbmuster und wählen Sie in der nun erscheinenden Übersicht eine andere Farbe.

DesignEditor – Objekte-Register

Beim Zeichnen eines Objekts, Eingeben von Text bzw. Hinzufügen weiterer Elemente werden im Objekte-Register des DesignEditors Informationen über das betreffende Element eingefügt.

- Neue Objekte werden mit einer Nummer versehen, damit Objekte desselben Typs voneinander unterschieden werden können (Beispiel: Rechteck 1, 2, 3…).
- Die „Stapelreihenfolge“ der Objekte entspricht der Reihenfolge, in der sie angelegt werden. Das zuletzt angelegte Objekt befindet sich also immer ganz oben.
- Effekte wie Schatten, Striche und Konturen befinden sich immer über den Objekten, auf die sie angewendet werden.

Im Objekte-Register können Sie die Struktur eines Dokuments hervorragend erkennen. Hier werden die Elemente aller Ebenen, die Effekte und etwaige andere Änderungen aufgeführt.

Auswählen von Objekten im Objekte-Register

Auf dem Objekte-Register des DesignEditors können Sie das gewünschte Objekt nicht nur schnell finden, sondern auch auswählen. Das ist vor allem bei komplexen Entwürfen praktisch, da die gewünschten Objekte dann oftmals nicht mehr per Mausklick angewählt werden können.

Klicken Sie im Objekte-Register des DesignEditors auf den Namen des gewünschten Objekts, um es auszuwählen.

Wenn Sie die **UMSCHALT**- oder **STRG**-Taste gedrückt halten, können Sie mehrere Objekte gleichzeitig auswählen.

🗎 Es können sogar „Einzelteile“ von verknüpften oder gruppierten Objekten gewählt werden.

Bei Auswahl eines Objekts auf der Arbeitsfläche wird der betreffende Eintrag im Objekte-Register des DesignEditors automatisch hervorgehoben.

Ändern der Objektreihenfolge

Auch die „Stapelreihenfolge“ von Objekten kann durch Ziehen der Objekte verändert werden. Objekte können innerhalb der betreffende Ebene umgeordnet, aber auch zu einer anderen Ebene verschoben werden.

1. Klicken Sie im Objekte-Register auf das Objekt, das Sie zu einer anderen Stelle des Stapels bzw. zu einer anderen Ebene verschieben möchten.

2. Ziehen Sie das Objekt zur gewünschten Position.

   - Wenn Sie beim Ziehen des Objekts die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, **ersetzt** das verschobene Objekt das Objekt an der Zielposition.
   - Wenn Sie beim Ziehen die **STRG**-Taste gedrückt halten, wird eine **Kopie** des Objekts zur Zielposition verschoben.
   - Wenn Sie beim Ziehen die rechte Maustaste drücken, erscheint ein Menü mit folgenden Optionen:
   - o Verschieben und Einfügen
   - o Verschieben und Ersetzen
   - o Kopieren und Einfügen
   - o Kopieren und Ersetzen

3. Geben Sie die Maustaste frei, sobald das Objekt unmittelbar unter dem zu stapelnden Objekt hervorgehoben wird.

Umbenennen von Objekten

So geben Sie einem Objekt im Objekte-Register des DesignEditors einen anderen Namen:

1. Klicken Sie im Objekte-Register des DesignEditors auf das gewünschte Objekt.
2. Klicken Sie noch einmal auf das Objekt.
3. Geben Sie den neuen Namen ein.

Anwenden von Effekten

Wenn Sie ein Objekt unter einem Effekt anordnen, wird der Effekt auf das Objekt angewendet. Diese Funktion ist z.B. praktisch, wenn Sie ein Objekt mit mehreren Effekten versehen haben und die Effekte nun auch für ein anderes Objekt nutzen möchten. Das erreichen Sie, indem sie das zu ändernde Objekt in der Hierarchie des betreffenden Effekts bzw. der Effektgruppe anordnen.

Effekte beziehen sich immer auf alle Objekte, die sich darunter befinden. Das ist also nicht dasselbe wie die Auswahl eines Einzelobjekts, das dann mit denselben Effekten bearbeitet wird.

6. Auswählen von Objekten

Objekte können auf mehrere Arten ausgewählt werden, die von einem Mausklick bis hin zu besonders komplexen Auswahlkriterien reichen. Ausgewählte Objekte sind an ihrem Rand und den Kontrollpunkten erkennbar.

Die Farbe des Auswahlrandes kann im Ebenen-Register des DesignEditors definiert werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Ebenenfarbe“ auf Seite 40.

Auswahlrahmen | **Angeschnitten-** Modus | **Völlig umschlossen-** Modus

Auswählen von Objekten mit dem Auswählen-Werkzeug

So wählen Sie Objekte mit dem **Auswählen**-Werkzeug aus:

1. Wählen Sie **Auswählen**.
2. Klicken Sie auf das gewünschte Objekt.

   Um mehrere Objekte anzuwählen, müssen Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, während Sie die Objekte der Reihe nach anklicken.

Die Auswahl kann in einem von zwei Modi erfolgen: Im **Angeschnitten**-Modus werden alle Objekte, die den Auswahlrahmen schneiden, gewählt. Im **Völlig umschlossen**-Modus werden nur Objekte gewählt, die sich ganz in dem Auswahlrahmen befinden.

So wählen Sie Objekte mithilfe des Auswahlrahmens aus:

1. Wählen Sie **Auswählen**.
2. Ziehen Sie einen Auswahlrahmen um die gewünschten Objekte.

Wenn Sie die **STRG**-Taste gedrückt halten, während Sie den Auswahlrahmen erstellen, wird der Auswahlmodus vorübergehend gewechselt.

Ändern des vorgegebenen Auswahlmodus

In der Vorgabeeinstellung wird der **Angeschnitten**-Modus für die Objektauswahl verwendet. Sie können die Vorgabeeinstellung ändern, indem Sie auf das **Auswählen**-Werkzeug doppelklicken oder einen der folgenden Schritte ausführen:

1. Wählen Sie **Voreinstellungen** im Menü **Bearbeiten**.
2. Klicken Sie auf das **Werkzeuge**-Register.
3. Wählen Sie in der Liste das **Auswählen**-Werkzeug.
4. Ändern Sie den Auswahlmodus.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Auswählen von Objekten innerhalb eines Effekts

So wählen Sie ein Objekt innerhalb eines Effekts (z.B. ein Objekt mit Konturen):

1. Wählen Sie das Werkzeug **Innerhalb selektieren** in der Abrisspalette **Auswählen**.
2. Klicken Sie auf das gewünschte Objekt.

   Oder

3. Wählen Sie **Auswählen**.
4. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, während Sie auf das gewünschte Objekt doppelklicken.

Auswählen eines Rechtecks mit Kontureffekt

Auswählen von Objekten mit der TAB-Taste

Mit der **TAB**-Taste kann das jeweils nächste Objekt ausgewählt werden. Die Auswahlreihenfolge entspricht der Reihenfolge, in der die Objekte angelegt wurden.

TAB-Taste TAB-Taste TAB-Taste

Auswählen ähnlicher Objekte

Mit dieser Funktion können alle Objekte ausgewählt werden, die in der Form dem momentan gewählten Objekt ähneln.

1. Wählen Sie ein Objekt.
2. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Auswählen** und klicken Sie auf **Gleiche auswählen**.

Auswählen von Objekten der gleichen Farbe

Mit dieser Funktion können alle Objekte ausgewählt werden, die in der Farbe dem momentan gewählten Objekt ähneln.

1. Wählen Sie ein Objekt.
2. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Auswählen** und klicken Sie auf **Gleiche Farben auswählen**.

Auswählen von Objekten aufgrund von Attributen

Sie können auch dafür sorgen, dass Objekte desselben Typs, mit der gleichen Füllung und den gleichen Effekten ausgewählt werden. Beispiel: Es können alle blauen Rechtecke oder alle Textobjekte gewählt werden.

So wählen Sie Objekte nach Attributen aus:

1. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Auswählen** und klicken Sie auf **Auswählen nach Attributen**.
2. Wählen Sie das für die Auswahl maßgebliche Attribut (**Objekt-, Füllung**- oder **Effekt**-Register).

Objekt-Register Füllung-Register Effekt-Register

   - Wählen Sie **Alle zeigen**, damit alle möglichen Objekte, Füllungen und Effekte angezeigt werden.
   - Wählen Sie **Alle Typen**, um alle Elemente des gewählten Registers zu sehen.
   - Wählen Sie **Nur Auswahl**, um die Auswahl auf die Gruppe der momentan ausgewählten Objekte zu beschränken. So können Sie die Auswahl auch auf einen genau definierten Bereich beschränken. Solange kein Objekt ausgewählt ist, ist diese Funktion nicht verfügbar.
3. Wählen Sie das für die Auswahl maßgebliche Attribut.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Auswählen von Objekten im DesignEditor

Im Objekte-Register des DesignEditors können Sie eines oder mehrere Objekte auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Auswählen von Objekten im Objekte-Register“ auf Seite 40.

Auswählen aller Objekte

Wenn Sie alle Objekte in einem Dokument auswählen möchten, zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Auswählen** und klicken Sie auf **Alle auswählen**.

Deselektieren aller Objekte

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die Auswahl aller Objekte rückgängig zu machen:

- Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Auswählen** und klicken Sie auf **Alle deselektieren**.
- Klicken Sie auf eine leere Stelle.

Umkehren der Auswahl

Wenn Sie die Auswahl umkehren möchten, zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Auswählen** und klicken Sie auf **Auswahl umkehren**.

7. Anordnen von Objekten

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Objekte auf der Arbeitsfläche angeordnet, dupliziert und anderweitig bearbeitet werden können.

Verändern der Größe von Objekten

Objekte auf der Arbeitsfläche können mit folgenden Verfahren vergrößert und verkleinert werden.

Größeneinstellung in DesignCentral

Arbeiten Sie mit DesignCentral, wenn Sie die Abmessungen eines Objekts möglichst genau einstellen möchten.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Neue Größe** im Menü **Anordnen**.
3. Stellen Sie in DesignCentral folgende Parameter ein:

39.324cm	Neue Breite der gewählten Objekte.
23.491cm	Neue Höhe der gewählten Objekte.
100.0%	Prozentwert für die Skalierung der Breite.
100.0%	Prozentwert für die Skalierung der Höhe.
	Der in diesem Gitter gewählte Punkt wird beim Ändern der Größe nicht verschoben.
Proportional	Markieren Sie diese Option, wenn die Objektproportionen bei einer Größenänderung beibehalten werden sollen.
Skaliere alle Objekte	Markieren Sie diese Option, um alle Objekte des Dokuments im gleichen Verhältnis wie das bzw. die gewählten Objekte zu vergrößern/verkleinern.

4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Die Objektgröße kann zwar auch im Größe-Register von DesignCentral geändert werden, jedoch stehen dann nicht alle oben erwähnten Optionen zur Verfügung.

Größenänderung durch Ziehen an den Kontrollpunkten

Die **Skalierung**-Kontrollpunkte eines Objekts oder einer Objektgruppe können ebenfalls zur Größenänderung verwendet werden.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Platzieren Sie den Cursor auf einem Skalierungskontrollpunkt.

3. Klicken Sie auf den **Skalierung**-Kontrollpunkt und ziehen Sie Ihn in die gewünschte Richtung.
   - Halten Sie beim Ziehen die **STRG**-Taste gedrückt, wenn das Zentrum des Objekts stationär bleiben soll.
   - Halten Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, wenn die Skalierung nicht proportional erfolgen soll.

Normales Ziehen | Ziehen bei gedrückt gehaltener **UMSCHALT**-Taste | Ziehen bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste

Angleichen der Höhe und Breite

So verändern Sie die Größe ausgewählter Objekte, sodass sie dieselbe Höhe und Breite haben.

1. Wählen Sie die Objekte aus.

Wenn Sie hierfür den Auswahlrahmen verwenden, gilt die Größe des ersten gewählten Objekts als Referenz. Wenn Sie mehrere Objekte auswählen, indem Sie sie bei gedrückt gehaltener **UMSCHALT**-Taste der Reihe nach anklicken, gilt die Größe des ersten gewählten Objekts als Referenz.

2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Dimensionieren** und klicken Sie auf **Gleiche Breite** oder **Gleiche Höhe**.

Verschieben von Objekten

Zum Verschieben von Objekten können Sie eines der folgenden Verfahren verwenden:

Verschieben von Objekten durch Ziehen

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Platzieren Sie den Cursor über dem Objekt.

Wenn **Füllungen zeigen** deaktiviert ist, ändert sich der Verschiebemodus nicht, wenn der Cursor in einem Objekt platziert wird. Der Cursor muss in diesem Fall auf der Konturlinie des Objekts platziert werden.

3. Klicken Sie und ziehen Sie das Objekt an die neue Stelle.
   - Halten Sie beim Ziehen die **STRG**-Taste gedrückt, um eine Kopie des Objekts zu erstellen.
   - Halten Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um die neue Position einzuschränken.

Verschieben von Objekten mit DesignCentral

Arbeiten Sie mit DesignCentral, wenn Sie die Position eines Objekts möglichst genau einstellen möchten.

1. Wählen Sie die Objekte aus.

DesignCentral zeigt das **Größe**-Register an.

2. Stellen Sie in DesignCentral die **X-** und **Y-**Koordinaten ein.

X: 72.889cm	Neue horizontale Position für die gewählten Objekte.
Y: 71.831cm	Neue vertikale Position für die gewählten Objekte.
	Die Position, auf die sich die X- und Y-Koordinaten in obigen Feldern beziehen.

Drehen, Neigen und Spiegeln von Objekten

Zum Drehen und Spiegeln von Objekten können Sie eines der folgenden Verfahren verwenden:

Drehen, Neigen und Spiegeln von Objekten mit DesignCentral

So drehen Sie Objekte mit DesignCentral in einem präzisen Winkel:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Drehen** im Menü **Anordnen**.
3. Stellen Sie die Werte in DesignCentral ein.

0.0°	Neuer Winkel der gewählten Objekte.
0.0°	Neigungswinkel für die gewählten Objekte.
	Dreht das gewählte Objekt um 90 Grad im oder gegen den Uhrzeigersinn.
	Spiegelt das Objekt horizontal oder vertikal.
Original behalten	In diesem Fall wird vor dem Drehen/Neigen eine Kopie des Objekts angelegt.
	Der gewählte Punkt wird nicht verschoben.

4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Die Drehung kann zwar auch über DesignCentral durchgeführt werden, jedoch stehen dann eventuell nicht alle oben erwähnten Optionen zur Verfügung.

Drehen und Neigen durch Ziehen an den Kontrollpunkten

Die **Drehen**- und **Neigen**-Kontrollpunkte eines Objekts oder einer Objektgruppe können ebenfalls zum Drehen/Neigen verwendet werden.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Klicken Sie auf das **Drehen**-Register von DesignCentral.
3. Passen Sie den **stationären Punkt** an, indem Sie einen Punkt im Punktgitter von DesignCentral auswählen oder indem Sie auf den stationären Punkt klicken und ihn ziehen. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, während Sie den stationären Punkt ziehen, um ihn über einem Punkt des Punktgitters zu platzieren.

4. Platzieren Sie den Cursor auf einem **Drehen**- oder **Neigen**-Kontrollpunkt.
5. Klicken Sie auf den Kontrollpunkt und ziehen Sie Ihn in die gewünschte Richtung.
   - Halten Sie beim Ziehen die **STRG**-Taste gedrückt, um eine Kopie des Objekts zu erstellen.
   - Halten Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um die Drehung oder Neigung auf Veränderungen in 45-Grad-Schritten zu beschränken.

Erstellen von gespiegelten Objekten

Mit dem „Spiegeln“-Befehl können Sie in festen Abständen gespiegelte Objekte erstellen.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Spiegeln** im Menü **Anordnen**.

   Daraufhin wird ein Spiegelbild neben einer Spiegelungsachse angezeigt. Wenn die Spiegelungsachse nicht sichtbar ist, müssen Sie in DesignCentral den Abstand vergrößern.

3. Stellen Sie in DesignCentral den **Abstand** ein. Hierbei handelt es sich um den kompletten Abstand zwischen dem Original und dem gespiegelten Bild. Markieren Sie **Original behalten**, wenn Sie lediglich eine Kopie des Originals erstellen möchten.

   Der Abstand kann auch durch Ziehen des Kontrollpunkts in der Mitte der Spiegelungsachse geändert werden. Klicken Sie auf einen Punkt am Ende der Spiegelungslinie und ziehen Sie daran, um den gewünschten Winkel einzustellen. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um die Winkelschritte beim Ziehen einzuschränken.

4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Begradigen von Objekten

In bestimmten Fällen weisen gescannte Bilder eine leichte Neigung auf, weil sie beim Scannen nicht ganz gerade lagen. Mit dem Befehl „Ausrichtung korrigieren“ können derartige Bilder horizontal oder vertikal ausgerichtet werden.

Dieser Befehl richtet die Objekte so aus, dass die Grundlinie horizontal oder vertikal ist.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Ausrichtung korrigieren** und klicken Sie auf **Horizontal** oder **Vertikal**.
3. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor, um die Grundlinie einzurichten.

Einrichten der Grundlinie. Gerade ausgerichtetes Bild.

Duplizieren von Objekten

Objekte können auf mehrere Arten dupliziert werden:

Duplizieren von Objekten durch Ziehen

Die schnellste und einfachste Methode, ein Objekt zu kopieren, besteht darin, die **STRG**-Taste gedrückt zu halten, während das Objekt zu einer anderen Stelle gezogen wird. Halten Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um die Positionsmöglichkeiten für die Kopie einzuschränken.

Klicken und ziehen bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste

Duplizieren von Objekten durch Kopieren und Einfügen

Dieses Verfahren empfiehlt sich, wenn mehrere Kopien an verschiedenen Stellen platziert werden sollen.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Kopieren** im Menü **Bearbeiten** oder drücken Sie **STRG + C**.
3. Wählen Sie **Einfügen** im Menü **Bearbeiten** oder drücken Sie **STRG + V**.
4. Ziehen Sie den Cursor an die gewünschte Stelle und klicken Sie.

Durch Drücken der **TAB**-Taste verschieben Sie den Cursor zu einer anderen Stelle des Rahmens. Mit der **ESC**-Taste brechen Sie das Einfügen ab. Durch Drücken der **EINGABE**-Taste wird die Kopie an der gewünschten Stelle platziert.

Kopieren Sie das Objekt … … und fügen Sie es ein.

Duplizieren von Objekten mit einem genauen Versatz

In bestimmten Fällen kann es sinnvoll sein, eine Kopie in einem vorgegebenen Abstand zum Original zu erstellen. Dieser Abstand kann über die Voreinstellungen festgelegt werden:

1. Wählen Sie **Voreinstellungen** im Menü **Bearbeiten**.
   a. Klicken Sie auf das **Werkzeuge**-Register.
   b. Wählen Sie in der Liste links im Dialogfeld das **Einfügen**-Werkzeug.
   c. Markieren Sie die Option **Auto-Position beim Import und Einfügen**.
   d. Stellen Sie den Abstand zwischen den Kopien und ihrem Original ein.
   e. Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld für Voreinstellungen zu schließen.
2. Wählen Sie die Objekte aus.
3. Wählen Sie **Kopieren** im Menü **Bearbeiten** oder drücken Sie **STRG + C**.
4. Wählen Sie **Einfügen** im Menü **Bearbeiten** oder drücken Sie **STRG + V**.

Kopieren Sie das Objekt … … und fügen Sie es ein.

Duplizieren von Objekten durch Einfügen von Inhalten

Unter Windows können Sie mit der Funktion zum Einfügen von Inhalten das Format der einzufügenden Daten einstellen.

So verwenden Sie die Funktion „Einfügen spezial“ (Inhalte einfügen):

1. Kopieren Sie die Objekte. Es können auch Objekte anderer Programme kopiert werden.
2. Wählen Sie **Einfügen spezial** im Menü **Bearbeiten**.
3. Wählen Sie das Format der einzufügenden Daten.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Duplizieren von Objekten mit der Funktion „Einfügen über“

Mit dem Befehl **Einfügen über** kann ein Objekt über ausgewählten Objekten eingefügt werden. Das eingefügte Objekt wird dabei in der Mitte der ausgewählten Objekte platziert.

Duplizieren von Objekten mit „Duplizieren“

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Duplizieren** im Menü **Bearbeiten**.

Duplizieren von Objekten mit DesignEditor

Weitere Informationen zum Kopieren von Objekten mit DesignEditor finden Sie unter „Ändern der Objektreihenfolge“ auf Seite 40.

Duplizieren von Objekten mit „Mehrfachkopie“

Mit **Mehrfachkopie** können mehrere Kopien in einem festen Abstand zueinander angelegt werden.

Hierfür stehen die folgenden Muster zur Verfügung:

- **Blockmuster**: Dabei werden alle Kopien in einer festgelegten Anzahl von Reihen und Spalten angeordnet.

- **Diagonales Muster**: Die Kopien werden diagonal angeordnet.

- **Kreismuster**: Die Kopien werden bogenförmig angeordnet.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Mehrfachkopie** im Menü **Anordnen**.
3. Wählen Sie das geeignete Register von DesignCentral.

4. In DesignCentral können folgende Werte eingestellt werden:

2	Anzahl der horizontalen Kopien.
3	Anzahl der vertikalen Kopien.
3	Anzahl der diagonalen Kopien.
8	Anzahl der kreisförmig angeordneten Kopien.
11.426cm	Horizontaler Abstand.
10.396cm	Vertikaler Abstand.
	Bei Wahl dieser Option wird der Abstand zwischen der rechten (oberen) Seite eines Objekts und der linken (unteren) Seite des nächsten Objekts gemessen.
	Bei Wahl dieser Option wird der Abstand zwischen der linken (unteren) Seite eines Objekts und der linken (unteren) Seite des nächsten Objekts gemessen.
0.0°	Neigung der Linie, die das Original-Objekt mit dem Mittelpunkt verbindet.
60.0°	Abschnitt des Kreises, in dem die Kopien angeordnet werden.
22.985cm	Radius des Kreises, in dem die Kopien angeordnet werden.
Objekte drehen	Hiermit geben Sie an, ob die bogenförmig angeordneten Kopien auch jeweils entsprechend gedreht werden sollen.

„Objekte drehen" aktiv

„Objekte drehen" aus

Die **Block**- und **Diagonal**-Anordnung der Objekte kann durch Ziehen des Abstand/Kopien-Kontrollpunkts oben links im Auswahlrahmen geändert werden.

- Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts können Sie die Anzahl der Kopien ändern. Ihr Abstand ändert sich jedoch nicht.
- Wenn Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, ändert sich nur der Abstand, nicht aber die Anzahl der Kopien.

Die Kopien eines **Kreismusters** können durch Ziehen des mittleren Kontrollpunkts beeinflusst werden.

- Ziehen Sie diesen Punkt, um den Winkel und den Radius zu ändern.
- Wenn Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, ändert sich nur der Radius, nicht aber der Winkel.

5. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Verwendung der automatischen Serialisierung

Bei der automatischen Serialisierung können unterschiedliche Optionen eingestellt werden, die beim Erstellen von serialisierten Objekten angewendet werden.

First Last

Randall James | Steve Martin | Stacy Stanley

Patrick Buckley | Robert Kohl | Anthony Sheffield

Serialisierter Text

Original

Mit „Automatische Serialisierung" erstellte Kopien.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Automatische Serialisierung** im Menü **Anordnen**.

Jedes Wort des gewählten Textes wird im Textfeld rechts im Dialogfeld angezeigt.

Serialization-Layout

Number of copies: 6

Number of columns: 3

Spacing: 0.250in

Select text to be replaced. You can click multiple items

First

Last

Data file. Leave it empty if you want to type from scratch

Data file: C:\Documents and Settings\Desktop\AutoSeria

Browse...

Ignore first row in file

Edit File...

< Back | Next > | Cancel

Layout für automatische Serialisierung

3. Wählen Sie den zu ersetzenden Text. Es können auch mehrere Einträge gewählt werden.
4. Stellen Sie folgende Parameter ein:

Anzahl Kopien	Die Anzahl der serialisierten Kopien, die erstellt werden sollen.
Spaltenanzahl	Die Anzahl der Kopien, die in einer Spalte platziert werden.
Abstand	Proportionaler Abstand zwischen den serialisierten Kopien.
Datendatei	Zeigt alle von Ihnen ausgewählten Dateien mit Tabulatortrennzeichen an.
Durchsuchen	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um nach einer Datei zu suchen, die serialisiert werden soll.
Datei bearbeiten	Ermöglicht das Bearbeiten des Inhalts jeder ausgewählten Datei.
Erste Zeile in Datei ignorieren	Wenn diese Option aktiviert ist, wird die erste Zeile einer Datei nicht als serialisierter Text angezeigt.

5. Klicken Sie auf **Weiter**.

Datenquelle der automatischen Serialisierung

6. Um die Felder von Hand zu bearbeiten, müssen Sie sie anwählen und den gewünschten Text im Feld **Text bearbeiten** eingeben.
7. Um sequenzielle Daten zu verwenden, müssen Sie ein Feld auswählen und auf **Automatische Serialisierung** klicken.
8. Stellen Sie folgende Parameter ein:

Numerisch	Der serialisierte Text besteht aus Nummern.
Zeichen	Bei der Serialisierung wird normaler Text verwendet.
Start	Der Ausgangswert. Dieser Wert muss der oben getroffenen Wahl entsprechen („Numerisch“ bzw. „Zeichen“).
Erhöhung	Gibt den Erhöhungsschritt in der Nummerierung der serialisierten Werte an.

9. Um die aktuellen Einstellungen als Datei zu speichern, müssen Sie **Exportieren** wählen.
10. Klicken Sie auf **Fertig stellen**.
11. Heben Sie bei Bedarf die Gruppierung auf, um einen Teil des Auftrags zu bearbeiten.

Ändern der Eigenschaften der automatischen Serialisierung in DesignCentral

Auf der Registerkarte für die automatische Serialisierung in DesignCentral können die folgenden Parameter eingestellt werden:

Anzahl der Kopien, die in einer Spalte platziert werden.

Proportionaler Abstand zwischen den serialisierten Kopien.

Gesamthöhe und -breite der serialisierten Objekte.

Misst den Abstand vom Anfang eines serialisierten Objekts zum Anfang des benachbarten Objekts rechts daneben.

Misst den Abstand zwischen serialisierten Objekten. Weitere Informationen finden Sie unter „Festlegen des Abstands zwischen Objekten“ auf Seite 56 und „Duplizieren von Objekten mit „Mehrfachkopie““ auf Seite 49.

DesignCentral – Register „Automatische Serialisierung“

Sie können einen Teil des Auftrags bearbeiten, indem Sie die Gruppierung für den serialisierten Text aufheben.

Gruppieren von Objekten

Mit „Gruppieren" ist hier der Vorgang gemeint, bei dem mehrere Objekte zu einer Einheit zusammengefasst werden. Solche Gruppen werden also gemeinsam verschoben, skaliert und gedreht.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Gruppe** und klicken Sie auf **Gruppe**.

So geben Sie das zuletzt zur Gruppe hinzugefügte Objekt wieder frei:

1. Wählen Sie die Objektgruppe.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Gruppe** und klicken Sie auf **Gruppierung aufheben**.

So geben Sie alle Objekte einer Gruppe wieder frei:

1. Wählen Sie die Objektgruppe.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Gruppe** und klicken Sie auf **Gruppierung aufheben alle**.

Verknüpfen von Objekten

Durch die Verknüpfung einander überlagernder Objekte sorgen Sie dafür, dass sie so dargestellt werden, wie sie nach dem Ausschneiden aussehen. Außerdem können Sie Objekte mit diesem Befehl teilweise „aushöhlen".

Eine Möglichkeit, das links gezeigte Schild zu erstellen, besteht darin, weißen Text auf einem schwarzen Rechteck zu platzieren. Dazu werden jedoch zwei Folienfarben benötigt. Das gleiche Ergebnis kann auch durch Herstellen einer Verknüpfung erzielt werden. In diesem Fall wird nur eine Folienfarbe benötigt.

Verknüpfte Objekte gelten als ein einheitliches Objekt.

Ein weiteres Beispiel für die Verwendung von Verknüpfungen:

So verknüpfen Sie Objekte:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Verknüpfen** und klicken Sie auf **Verknüpfen**.

   Beim Auswählen von Objekten mit unterschiedlichen Farben erhält die Verknüpfung die Farbe des obersten Objekts.

Wenn Sie Objekte aufgrund ihrer Farbe verknüpfen möchten, zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Verknüpfen** und klicken Sie auf **Verknüpfen nach Farben**.

Nach Farben verknüpfte Objekte werden in Konturen umgewandelt.

Original-Objekte Normale Verknüpfung Verknüpfung nach Farben

Es können auch mehrere Verknüpfungsebenen erstellt werden.

So geben Sie die letzte Verknüpfung frei:

1. Wählen Sie ein verknüpftes Objekt.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Verknüpfen** und klicken Sie auf **Verknüpfung aufheben**.

Maskieren von Objekten

Unter *Maskieren* versteht man den Vorgang, bei dem Vektor- oder Bitmap-Objekte auf die Form eines Vektorobjekts reduziert werden. Eine „Maske" ist in gewisser Hinsicht ein Fenster, durch das die darunter liegenden Objekte erkennbar sind. Elemente außerhalb der Maske sind unsichtbar.

Das oberste Objekt dient jeweils als Maske. Um mehrere Objekte als Maske verwenden zu können, müssen sie zuerst gruppiert werden.

Ein Bitmap-Objekt, das maskiert wurde, kann nicht vektorisiert werden. Vor dem Vektorisieren muss zuerst die Maske für das Bitmap-Bild entfernt werden.

So erstellen Sie eine Maske:

1. Wählen Sie die Objekte aus. Das oberste Objekt fungiert als Maske.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Maske** und klicken Sie auf **Maske**.

Die Maske („ABC") und das Bitmap-Bild, das maskiert wird.

Das maskierte Bild.

Beim Aufheben einer Maske erhalten die Objekte wieder ihre ursprüngliche Form und Größe.

So heben Sie eine Maske auf:

1. Wählen Sie ein maskiertes Objekt.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Maske** und klicken Sie auf **Maskierung aufheben**.

Sperren von Objekten

Bestimmte Objekte können gesperrt werden. Gesperrte Objekte können zwar angewählt, aber nicht bearbeitet, verschoben oder skaliert werden.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Gesperrt** und klicken Sie auf **Gesperrt**.

Das Objekt wird nun mit einem Hängeschloss versehen.

Gesperrtes Objekt mit Hängeschloss.

In bestimmten Fällen befindet sich das Hängeschloss in einer Ecke. Wenn Sie ein solches Objekt anwählen, liegt der Kontrollpunkt über dem Hängeschloss.

Im Falle eines Pfads kann die Position des Hängeschlosses durch Verschieben des Ausgangspunkts des Pfades geändert werden. Weitere Informationen zum Verschieben des Startpunkts finden Sie unter „Ändern des Startpunkts" auf Seite 114.

So heben Sie die Sperrung eines Objekts auf:

1. Wählen Sie die Objekte aus.

🗎 Gesperrte Objekte können nur durch Anklicken mit dem **Auswählen**-Werkzeug ausgewählt werden.

2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Gesperrt** und klicken Sie auf **Entsperrt**.

Ändern der Reihenfolge von Objekten

Beim Erstellen von Objekten oder Importieren von Dateien in das aktive Dokument wird jedes Objekt in chronologischer Reihenfolge auf einer separaten Ebene platziert. Das zuerst angelegte Objekt befindet sich also ganz unten. Diese Reihenfolge ist nur wichtig, wenn bestimmte Objekte einander überlagern.

Die Objektreihenfolge kann jedoch folgendermaßen geändert werden:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Reihenfolge** und wählen Sie die gewünschte Ebene im Objektstapel.

Nach vorne	Verschiebt das Objekt zur obersten Stapelebene, sodass es sich über allen anderen Objekten befindet.
Nach hinten	Verschiebt das Objekt zur untersten Stapelebene, sodass es sich unter allen anderen Objekten befindet.
Einen nach vorne	Verschiebt das Objekt zur nächsthöheren Stapelebene.
Einen nach hinten	Verschiebt das Objekt um eine Stapelebene nach unten.

Die Objektreihenfolge kann auch durch Ziehen auf dem Objekte-Register des DesignEditors geändert werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Objektreihenfolge“ auf Seite 40.

Ausrichten von Objekten

Mit dieser Funktion können Sie Objekte in Bezug auf andere Objekte ausrichten bzw. über die Arbeitsfläche verteilen.

So richten Sie Objekte in Bezug auf ein anderes Objekt aus:

1. Wählen Sie die Objekte aus.

   🗎 Wenn Sie Objekte durch Ziehen eines Auswahlrahmens wählen, fungiert das erste Objekt des Stapels als **stationäres Objekt**. Wenn sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, während Sie der Reihe nach mehrere Objekte auswählen, fungiert das zuerst gewählte Objekt als **stationäres Objekt**.

2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Ausrichten** und geben Sie an, wie die Ausrichtung erfolgen soll.

   🗎 Im Beispiel unten fungiert das grüne Quadrat als stationäres Objekt, d.h. als Referenz für die Ausrichtung.

Original-Objekte
Links ausrichten
Rechts ausrichten
Horizontal zentriert
Beide zentriert
Oben ausrichten
Unten ausrichten
Vertikal zentriert

So richten Sie Objekte in Bezug auf die Arbeitsfläche aus:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Ausrichten** und geben Sie an, wie die Ausrichtung erfolgen soll.

🗎 Wenn Sie einen Rand eingestellt haben, werden die gewählten Objekte an diesem Rand ausgerichtet.

Original-Objekte
Links ausrichten
Rechts ausrichten
Horizontal zentriert
Beide zentriert
Oben ausrichten
Unten ausrichten
Vertikal zentriert

Verteilen von Objekten

Mit dem Befehl **Verteilen** können Sie eine Reihe von Objekten gleichmäßig über einen Bereich verteilen. Dieser Befehl bewirkt, dass unabhängig von der Größe der Objekte der gleiche Abstand zwischen den Kanten bzw. Mittellinien der Objekte eingehalten wird.

Verteilen von Objekten über einen ausgewählten Bereich

Die erste Gruppe von Optionen, die für den Befehl **Verteilen** zur Verfügung stehen, dient dazu, die Objekte gleichmäßig über den Bereich zu verteilen, der von der ursprünglichen Auswahl abgedeckt wird.

Die Verwendung der Option **Linke Kante** hat beispielsweise folgenden Effekt:

- Die Objekte, die sich entweder am weitesten links oder am weitesten rechts befinden, verändern ihre Position nicht.
- Die anderen Objekte werden so verteilt, dass der gleiche Abstand zwischen den linken Kanten der einzelnen Objekte eingehalten wird.

So verteilen Sie die Objekte:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Verteilen**, und wählen Sie die Kante bzw. Mittellinie aus, die zur Positionierung verwendet werden soll.

Original-Objekte
Linke Kante
Rechte Kante
Obere Kante

Ecke unten

Horizontal zentriert

Vertikal zentriert

Rechte Kante zur Seite

Untere Kante zur Seite

Vertikal zentriert auf Seite

Verteilen von Objekten auf der Arbeitsfläche

Die zweite Gruppe von Optionen, die für den Befehl **Verteilen** zur Verfügung stehen, dient dazu, die ausgewählten Objekte über die gesamte Arbeitsfläche zu verteilen.

Die Verwendung der Option **Linke Kante auf Seite** hat beispielsweise folgenden Effekt:

- Das Objekt, das sich am weitesten links befindet, wird am linken Rand ausgerichtet.
- Das Objekt, das sich am weitesten rechts befindet, wird am rechten Rand ausgerichtet.
- Die restlichen Objekte werden so verteilt, dass zwischen den linken Kanten aller Objekte der gleiche Abstand eingehalten wird.

So verteilen Sie die Objekte:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Verteilen**, und wählen Sie dann die Kante bzw. Mittellinie aus, die zur Positionierung verwendet werden soll:

Original-Objekte

Linke Kante auf Seite

Obere Kante zur Seite

Horizontal zentriert auf Seite

Festlegen des Abstands zwischen Objekten

Mit dem **Abstand**-Befehl können Sie die gewählten Objekte in einem festen Abstand zueinander anordnen.

1. Wählen Sie die Objekte aus.

   Wenn Sie Objekte durch Ziehen eines Auswahlrahmens wählen, fungiert das erste Objekt des Stapels als **stationäres Objekt**. Wenn sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, während Sie der Reihe nach mehrere Objekte auswählen, fungiert das zuerst gewählte Objekt als **stationäres Objekt**.

2. Wählen Sie **Abstand** im Menü **Anordnen**.
3. Stellen Sie in DesignCentral folgende Parameter ein:

8.124cm	Abstand zwischen Objekten.
	Hiermit bestimmen Sie, ob die gewählten Objekte in horizontaler oder vertikaler Richtung verteilt werden sollen.
	Dieser Wert bezieht sich auf den Abstand zwischen der rechten (oberen) Seite eines Objekts und der linken (unteren) Seite des nächsten Objekts.
	Dieser Wert bezieht sich auf den Abstand zwischen der linken (unteren) Seite eines Objekts und der linken (unteren) Seite des nächsten Objekts.

Modus „Ende zum Anfang“

Modus „Anfang zum Anfang“

4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Verschachteln von Objekten

Mit dem Befehl „Verschachteln“ werden so viele Objekte wie möglich in einem bestimmten Bereich positioniert, wodurch eine optimale Materialnutzung erzielt wird.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Verschachteln** im Menü **Anordnen**.
3. Stellen Sie in DesignCentral folgende Parameter ein:

Cyan	Wählen Sie die Farbe der Objekte, die verschachtelt werden sollen. Um alle Objekte des Dokuments zu verschachteln, müssen Sie **Alle Farben** wählen.
	Die Breite und Höhe des Bereichs, in dem die Objekte verschachtelt werden.
	Der Mindestabstand zwischen Objekten nach dem Verschachteln.
Text auftrennen	Wenn diese Option aktiv ist, wird Text in Einzelbuchstaben zerlegt, was eine Materialersparnis bewirken kann.
Freies drehen	Wenn diese Option aktiv ist, werden die Objekte gedreht, damit sie noch enger aneinander gerückt werden können. Auch das bewirkt eine sparsamere Materialnutzung.
Komprimie-rungs-verhältnis	Zeigt an, welche Komprimierung durch das Verschachteln der Objekte erzielt wird.

4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Bei Bedarf können Sie den Kontrollpunkt zum Festlegen der **Segmentgröße** (oben rechts im Segmentbereich) in die gewünschte Richtung ziehen. Wenn die definierte Oberfläche („Segment“) für die gewählten Objekte nicht ausreicht, wird statt eines schwarzen Randes ein roter Rand angezeigt.

abcde

Objekte in ihrer ursprünglichen Position.

Segmentgröße-Kontrollpunkt

Bearbeiten-Feld

abcde

Nach Ändern der Segmentgröße mit dem betreffenden Kontrollpunkt.

Verschachtelte Objekte („Text auftrennen“ und „Freies drehen“ aus).

Verschachtelte Objekte („Text auftrennen“ aktiv, „Freies drehen“ aus).

Verschachtelte Objekte („Text auftrennen“ und „Freies drehen“ aktiv).

Formgerechte Verschachtelung (nur unter Windows)

Die formgerechte Verschachtelung ist eine optionale Funktion, bei der ein detaillierterer Verschachtelungsalgorithmus verwendet wird. Dadurch können noch mehr Objekte in einem bestimmten Bereich eingefügt werden. Da Objekte bei der formgerechten Verschachtelung entsprechend ihrer tatsächlichen Form verschachtelt werden, können unterschiedlich geformte Objekte noch dichter als mit dem regulären Verschachtelungsalgorithmus in einem bestimmten Bereich untergebracht werden.

the quick brown fox jumped over the lazy dogs

Original-Layout

Verschachtelt (**Text auftrennen** ausgewählt)

Formgerecht verschachtelt (**Text auftrennen** ausgewählt)

Da bei der formgerechten Verschachtelung ein komplexerer Algorithmus als bei der regulären Verschachtelung verwendet wird, kann es besonders bei langsameren Computern wesentlich länger dauern, bis die Verschachtelung für eine Gruppe von Objekten abgeschlossen ist.

So verschachteln Sie Objekte formgerecht:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie Formgerecht verschachteln im Menü Anordnen.
3. Stellen Sie in DesignCentral folgende Parameter ein:

	Die Breite und Höhe des Bereichs, in dem die Objekte verschachtelt werden.
	Der Mindestabstand zwischen Objekten nach dem Verschachteln.
	Der Stufenwinkel, der beim Verschachteln angewendet wird. Dabei handelt es sich um den Winkel, um den die Objekte beim Verschachteln schrittweise gedreht werden.
	Die Anzahl der Kopien der verschachtelten Objekte, die erstellt werden. Wenn ein höherer Wert als 1 eingestellt wird, werden Duplikate des ersten Satzes der verschachtelten Objekte angefertigt.
Komprimierungs-verhältnis	Die Software informiert darüber, welcher Anteil des ursprünglichen Bereichs durch die ausgewählten Objekte belegt wird.
Text auftrennen	Wenn diese Option aktiviert ist, werden Textobjekte in einzelne Zeichen aufgetrennt, bevor sie verschachtelt werden. Dadurch passt der Text in einen kleineren Bereich des Materials. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird jedes Textobjekt als einzelnes großes Objekt verschachtelt.
Löcher verwenden	Wenn diese Option aktiviert ist, werden kleinere Objekte in den Löchern von größeren Objekten untergebracht. Ein Punkt kann dabei beispielsweise in der Mitte des Buchstabens O platziert werden.

4. Klicken Sie auf **Neu zeichnen**, wenn ausgewählte Objekte, die in DesignCentral verändert wurden, neu verschachtelt werden sollen.
5. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Schnappen von Objekten

Nach Aktivieren der Schnappfunktion können erstellte, bearbeitete oder verschobene Objekte an vorgegebenen Stellen angeordnet werden.

Es stehen sechs Schnappverfahren zur Verfügung:

- An Punkten ausrichten
- Ausrichten an Hilfslinien
- Schnappen zum Schnittpunkt
- Am Gitter ausrichten
- Schnappen zur Kante
- Schnappen zum Zentrum des Schwerpunkts (nur Windows)

Zeigen Sie im Menü **Ansicht** auf **Greifen** und klicken Sie auf **Greifen nach […]**, um die Schnappfunktion zu aktivieren.

Schnappbeispiele:

An Punkten ausrichten

Ausrichten an Hilfslinien

Am Gitter ausrichten

Schnappen zum Schnittpunkt

Schnappen zur Kante

Schnappen zum Zentrum des Schwerpunkts

Löschen von Objekten

Nicht mehr benötigte Objekte können gelöscht, d.h. aus dem Dokument entfernt werden.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Drücken Sie die **RÜCKTASTE** oder die **ENTF**-Taste, oder wählen Sie **Löschen** im Menü **Bearbeiten**.

Das Objekt wird gelöscht, aber noch nicht vollständig aus dem Dokument entfernt. Gelöschte Objekte werden zur Ausschuss-Ebene verschoben.

So entfernen Sie ein Objekt sofort vollständig, ohne es zuerst auf die Ausschuss-Ebene zu verschieben:

1. Wählen Sie die Objekte aus.

2. Wählen Sie Ausschneiden im Menü Bearbeiten.

So stellen Sie ein Objekt, das in die Ausschuss-Ebene verschoben wurde, wieder her:

1. Wählen Sie das Objekt im DesignEditor.
2. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Papierkorb** und klicken Sie auf **Wiederherstellen**.

ABC

Löschen

Wiederh.

Wenn alle Objekte aus dem Papierkorb entfernt werden sollen, zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Papierkorb** und wählen Sie dann **Papierkorb leeren**.

Verformung aufheben

Nach dem geometrischen Skalieren, Drehen oder Ändern eines Elements kann es mit der Funktion „Verformung aufheben“ wieder in den ursprünglichen Zustand versetzt werden.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Klicken Sie auf Verformung aufheben im Menü Anordnen.

8. Arbeiten mit Farben

Das Programm enthält mehrere leistungsfähige Funktionen für das Arbeiten mit Farben. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie die Elemente eines Projekts farbig gestalten können.

Allen Objekten kann eine **Füllfarbe** und eine **Strichfarbe** zugeordnet werden.

Füllfarbe (Rot)

Strichfarbe (Schwarz)

Bei der Füllfarbe kann es sich um eine **Vollfarbe**, ein **Muster** oder einen **Verlauf** handeln.

Vollfarbe Füllmuster Verlauf

Verfügbare Farbmodelle

Farben können mithilfe der folgenden Modelle definiert werden:

RGB Die Farbe wird als Kombination roter, grüner und blauer Werte dargestellt. Dieses Farbmodell wird in der Regel für Computergrafiken verwendet.

CMYK Zur Wiedergabe wird eine Kombination der Farben Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz verwendet. Dieses Farbmodell wird in der Regel für den Farbdruck angewendet.

LAB Das CIE LAB-Modell ist ein Farbmodell, das unabhängig vom Gerät zur Verfügung steht. Farben werden dabei aus einem Luminanzwert und zwei Chrominanzwerten zusammengesetzt.

HSB Die Farbe wird aufgrund von Werten für den Farbton, die Sättigung und die Helligkeit zusammengesetzt.

Spot Die Farbe wird anhand verschiedener Farblisten ausgewählt, die Standardfarben für die Tinte oder Farbbänder etablierter Anbieter enthalten.

Duoton Duoton-Farben bestehen aus zwei überlagerten Spotfarben. Die zuerst gedruckte Farbe wird als *Basisfarbe* bezeichnet, während bei der darüber gedruckten Farbe von der *oberen* Farbe gesprochen wird.

Arbeiten mit Mustertabellen

Jede Tinten-, Film- oder Folienreihe eines Herstellers wird durch eine separate Mustertabelle repräsentiert. Diese Tabelle zeigt alle Farben, die in der jeweiligen Reihe verfügbar sind.

Die Muster in den Mustertabellen werden je nach verwendetem Farbmodus unterschiedlich angezeigt. Spotfarben sind an dem Punkt rechts auf dem Farbmuster erkenntlich. Duoton-Farben weisen zwei Punkte rechts auf dem Farbmuster auf.

Prozessfarbe **Spotfarbe** **Duoton-Farbe**

Öffnen einer Mustertabelle

Wenn Sie eine bestimmte Folienfarbe in Ihrem Design verwenden möchten, müssen Sie zuerst die Mustertabelle für den jeweiligen Folientyp öffnen.

So öffnen Sie eine Mustertabelle:

1. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um das Dialogfeld zum Öffnen aufzurufen:
   - Klicken Sie im Menü **Ansicht** auf **Farbe** und dann auf **Tabelle öffnen**.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Standard-Mustertabelle (oder eine andere geöffnete Mustertabelle) und wählen Sie **Tabelle öffnen**.
2. Wechseln Sie im Installationsordner der Software zum Unterordner **Musterbibliothek**.

3. Wählen Sie den Hersteller des Folientyps aus (z.B. **Gerber Scientific Products**) und klicken Sie auf **Öffnen**.
4. Wählen Sie die Musterbibliothek für den gewünschten Folientyp aus und klicken Sie auf **Öffnen**.

Die ausgewählte Mustertabelle wird unterhalb der Standard-Mustertabelle angezeigt.

Schließen einer Mustertabelle

Um eine Mustertabelle zu schließen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Tabelle und wählen Sie **Schließen**.

Anlegen einer neuen Mustertabelle

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um eine neue, leere Mustertabelle zu erstellen:

- Klicken Sie im Menü **Ansicht** auf **Farbe** und dann auf **Neue Tabelle**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Standard-Mustertabelle (oder eine andere geöffnete Mustertabelle) und wählen Sie **Neue Tabelle**.

Wenn Sie versuchen, die Anwendung zu beenden, nachdem Sie eine neue Mustertabelle erstellt, aber noch nicht gespeichert haben, werden Sie aufgefordert, die Tabelle in einer Datei zu speichern.

Speichern einer Mustertabelle in einer Datei

So speichern Sie eine Mustertabelle in einer Datei:

1. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um das Dialogfeld zum Speichern aufzurufen:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Tabelle und wählen Sie **Tabelle speichern unter**.
   - Klicken Sie im Menü **Ansicht** auf **Farbe** und dann auf **Tabelle speichern unter**. Wählen Sie die zu speichernde Tabelle aus und klicken Sie auf **OK**.
2. Wählen Sie den Ordner aus, in dem die Tabelle gespeichert werden soll.
3. Geben Sie einen Dateinamen für die Tabelle ein und klicken Sie auf **OK**.

Angedockte oder frei schwebende Mustertabellen

In der Standardeinstellung werden Mustertabellen direkt über der Statusleiste in der unteren Bildschirmhälfte angedockt.

Wenn Sie eine Mustertabelle frei platzieren möchten, klicken Sie darauf und ziehen Sie sie aus der verankerten Position.

Wenn die Tabelle wieder angedockt werden soll, ziehen Sie sie einfach wieder auf die Statusleiste. Sie können auch auf die Titelleiste der Mustertabelle doppelklicken, um sie wieder anzudocken.

Beim Macintosh sind alle Mustertabellen grundsätzlich frei schwebend. Sie können nicht angedockt werden.

Ändern der Ansicht einer Mustertabelle

Jede Mustertabelle kann in zwei unterschiedlichen Ansichten geöffnet werden:

- In der Palettenansicht werden alle Farben in der Tabelle als Farbmuster angezeigt.

Swatch Table - Gerber 230 Scotchcal Trns

- In der Listenansicht wird eine Liste aller Farben angezeigt, die neben der Farbe den Namen, den Hersteller, den Typ und die Teilenummer enthält.

Name	Vendor	Type	Part
Transparent			
Matte Clear GCF-334	Gerber	Foil	141
Terra Cotta GCS-024	Gerber	Foil	140
Light Grey GCS-681	Gerber	Foil	139
Intense Red GCS-663	Gerber	Foil	138
Imitation Gold GCS-105	Gerber	Foil	137
Dark Grey GCS-641	Gerber	Foil	136
Dark Green GCS-056	Gerber	Foil	135
Copper GCS-629	Gerber	Foil	134
Champagne Gold GCS-601	Gerber	Foil	133

Sie können zwischen den Ansichten hin- und herschalten, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Mustertabelle klicken und dann **Palettenansicht** oder **Ansicht auflisten** wählen.

Die Listenansicht steht nur zur Verfügung, wenn eine Mustertabelle frei schwebend positioniert ist.

Aus- und Einblenden von Mustertabellen

Sie können alle Mustertabellen anzeigen und ausblenden, indem Sie im Menü **Ansicht** den Befehl **Mustertabelle** auswählen. Bei Verwendung dieses Befehls werden auch alle verdeckten Mustertabellen angezeigt.

Verwendung von Farben einer Mustertabelle

So übernehmen Sie Farben aus einer Mustertabelle für ein Designelement:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie in der Mustertabelle die gewünschte Farbe. Wenn Sie die **STRG**-Taste gedrückt halten, wird die Farbe auf den Objektstrich angewendet.

Farben können auch durch Anklicken und Ziehen einer Farbe aus der Mustertabelle angewendet werden.

Ziehen

Wenn Sie auf ein Muster klicken und den Cursor auf ein Objekt auf der Arbeitsfläche ziehen, ändert sich der Cursor je nach Position.

Füllen des Objekts, über dem sich der Cursor momentan befindet, mit der gewählten Farbe.

Ändern der Strichfarbe des Objekts, über dem sich der Cursor momentan befindet.

Ändern der Substratfarbe zur gewählten Farbe.

Hinzufügen einer neuen Farbe zu einer Mustertabelle

Neue Farben können Mustertabellen mithilfe der Pipette, dem Farbmixer oder dem Dialogfeld „Farbspezifikationen“ hinzugefügt werden.

- Weitere Informationen zur Verwendung des Farbmixers finden Sie unter „Arbeiten mit dem Farbmixer“ auf Seite 63.
- Weitere Informationen zur Verwendung der Pipette finden Sie unter „Arbeiten mit der Pipette“ auf Seite 65.
- Weitere Informationen zur Verwendung des Dialogfelds „Farbspezifikationen“ finden Sie unter „Definieren von Farben mithilfe des Dialogfelds ‚Farbspezifikationen‘“ auf Seite 66.

Kopieren einer Farbe in eine andere Mustertabelle

Wenn Sie eine Farbe von einer Mustertabelle in eine andere Tabelle kopieren möchten, klicken Sie auf das gewünschte Farbmuster und ziehen Sie es in die andere Tabelle.

Löschen von Farben aus einer Mustertabelle

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Farbmuster, das Sie löschen möchten, und wählen Sie dann **Löschen** im Kontextmenü.

Die Farbe „Transparent" kann nicht gelöscht werden.

Ein Befehl zum Löschen von Farben steht auch im Dialogfeld „Farbspezifikationen" zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie unter „Löschen von Farben über die Farbspezifikationen" auf Seite 67.

Hinzufügen ähnlicher Farben

Wenn Sie Farben verbinden möchten, die unterschiedliche Namen, aber die gleichen Farbwerte wie andere Farben in der Tabelle haben, zeigen Sie im Menü **Ansicht** auf **Farbe** und wählen Sie dann den Befehl **Gleiche Farben zusammenfügen**.

Ändern der Farbreihenfolge in einer Mustertabelle

Die Farbreihenfolge einer Mustertabelle kann auf mehrere Arten geändert werden:

- Klicken Sie auf die Farbe und ziehen Sie sie in der Mustertabelle an die gewünschte Stelle.

Ziehen

- Über das **Farbspezifikationen**-Dialogfeld. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der Farbreihenfolge über die Farbspezifikationen" auf Seite 68.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Mustertabelle und wählen Sie **Sortieren**. Die Mustertabelle kann nach Namen, RGB/HSV-Werten, Hersteller, Typ oder Teilenummer sortiert werden.

Erstellen von Mustern aufgrund der Farben im aktuellen Design

Durch den Befehl „Vom Dokument importieren" werden für alle im aktuellen Dokument enthaltenen Farben Muster in der Mustertabelle Ihrer Wahl erstellt. Wenn das Dokument Verläufe enthält, werden diese ebenfalls in die Mustertabelle übernommen.

So erstellen Sie Muster für alle Farben des aktuellen Designs:

1. Öffnen Sie die Mustertabelle, in der die Farben gespeichert werden sollen, oder erstellen Sie eine neue Mustertabelle.
2. Wählen Sie im Menü **Ansicht** den Befehl **Farbe** und klicken Sie dann auf **Vom Dokument importieren**.

Please select the color palette:
Metallic Patterns
Default
New Table11
OK Cancel

3. Wählen Sie die Tabelle aus, in der die Farbmuster abgelegt werden sollen, und klicken Sie dann auf **OK**.

Falls Sie den Befehl „Vom Dokument importieren" in einer Mustertabelle über das Kontextmenü (Klicken mit der rechten Maustaste) aufrufen, werden die Muster dieser Tabelle ohne weitere Aufforderung hinzugefügt.

Arbeiten mit dem Farbmixer

Das Farbmixer-Dialogfeld dient zum Erstellen von Farben, die für die Objekte verwendet werden können.

Wählen Sie **Farbmixer** im Menü **Ansicht**, um den Farbmixer anzuzeigen.

RGB
R: 154
G: 128
B: 123

Farbmixer

Bei Auswahl eines Objekts wird dessen Füllfarbe in dem Muster oben links im Farbmixer angezeigt. Wenn Sie mehrere Objekte anwählen, zeigt der Farbmixer die Farbe des ersten Objekts an.

Wählen Sie das Farbmodell über die Liste oben rechts im Farbmixer (RGB, CMYK, LAB, HSB, Spot oder Duoton).

Nach Auswahl des gewünschten Farbmodells kann die benötigte Farbe im Farbmixer gewählt werden. Hierfür stehen mehrere Verfahren zur Verfügung:

- Geben Sie die entsprechenden numerischen Werte ein oder klicken Sie auf die Pfeile nach oben bzw. unten rechts neben dem numerischen Feld.
- Klicken Sie auf die Kanalregler und ziehen Sie sie in die gewünschte Richtung.

R:

- Klicken Sie auf die Farbpalette ganz unten im Farbmixer und ziehen Sie die Maus in die Richtung der benötigten Farbe. Geben Sie die Maus frei, sobald die gewünschte Farbe angezeigt wird.

Mit dem Farbmixer können auch Farben erstellt werden, die sich außerhalb des gewählten Farbraums befinden. Vorsichtshalber wird dann jedoch ein Warnsymbol neben dem Muster angezeigt. Außerdem erscheint ein kleineres Muster, das eine Funktionsschaltfläche ist. Durch Anklicken der Gamut-Korrektur-Schaltfläche wird die Farbe so geändert, dass sie sich wieder im Farbraum befindet. Durch Klicken auf die Schaltfläche wird die Farbdefinition geändert. Daraufhin verschwinden sowohl das Symbol als auch die Gamut-Korrektur-Schaltfläche.

Gamut-Korrektur-Schaltfläche
Warn-symbol
Neue Farbe

Das Warnsymbol erscheint nur für Objekte, die den RGB-, HSV- oder LAB-Farbraum verwenden. Das Programm kontrolliert, ob die definierte Farbe im CMYK-Farbraum akkurat wiedergegeben werden kann. Dies richtet sich nach dem im Farbeinstellungen-Dialogfeld gewählten Druckerprofil (siehe „Einrichten des Systems für den Farbdruck“ auf Seite 162). Wenn Sie den Gamut nicht korrigieren, wird die definierte Farbe nicht erwartungsgemäß ausgegeben.

Hinzufügen von Farben in einer Mustertabelle über den Farbmixer

1. Wählen Sie **Farbmixer** im **Ansicht**-Menü.
2. Erstellen Sie die einzufügende Farbe.
3. Klicken Sie auf das Farbmuster und ziehen Sie es auf die Mustertabelle. Die Farben können an jeder beliebigen Stelle der Tabelle angeordnet werden.

iv.

Erstellen von Duoton-Farben mit dem Farbmixer

1. Wählen Sie **Farbmixer** im **Ansicht**-Menü.

2. Wählen Sie **Duoton** in der Liste der Farbmodi.

3. Wählen Sie die Farben für **Oben** und **Basis**.

Sie können nur Farben in den Mustertabellen auswählen, die zurzeit geöffnet sind.

4. Wählen Sie den Prozentwert für die Abdeckung aus. Diese Einstellung gilt sowohl für die oberen als auch die Basisfarben.

5. Ziehen Sie die Farbe aus dem oberen linken Feld des Farbmixers nach unten in eine Mustertabelle.

6. Speichern Sie die Mustertabelle.

Einstellen der Farben mithilfe der Pipette

Mit der Pipette werden die Fülloptionen für die ausgewählten Objekte entsprechend der angeklickten Farbe, dem angeklickten Muster bzw. dem angeklickten Verlauf eingestellt.

Wenn Sie auf eine Bitmap klicken, erfasst die Pipette eine einheitliche Vollfarbe. Diese Farbe entspricht der Farbe des angeklickten Pixels.

So verwenden Sie die Pipette:

1. Wählen Sie die Objekte aus, deren Farbe Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie auf die **Pipette**.
3. Verschieben Sie den Cursor auf das Objekt oder Bitmap-Bild, dessen Farbe Sie übernehmen möchten, und klicken Sie auf das Objekt bzw. Bild.

Auswählen einer Füllfarbe in einem Verlauf oder Muster

Um eine bestimmte Farbe eines Musters oder Verlaufs zu übernehmen, müssen Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, während Sie die Farbe auswählen. Die Füllfarbe entspricht der Farbe an dem angeklickten Punkt.

Einstellen von Strichfarben mit der Pipette

Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, um anstatt der Füllfarbe die Strichfarbe eines Objekts mit der Pipette einzustellen. Die Strichfarbe wird auf die Füllfarbe des angeklickten Objekts eingestellt.

Wenn das Objekt ein Muster oder einen Verlauf enthält oder eine Bitmap ist, wird die Strichfarbe auf die Farbe am angeklickten Punkt eingestellt.

Hinzufügen einer mit Pipette ausgewählten Füllfarbe zu einer Mustertabelle

Wenn Sie Füllfarben, Muster oder Verläufe, die mit der Pipette ausgewählt wurden, einer Mustertabelle hinzufügen möchten,

klicken Sie auf das Füllmuster und ziehen Sie es aus dem Füllung/Strichstärke-Dialogfeld in die Mustertabelle.

Definieren von Farben im Farbspezifikationen-Dialogfeld

Das Farbspezifikationen-Dialogfeld dient zum Festlegen aller Farbeigenschaften. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um das Farbspezifikationen-Dialogfeld zu öffnen:

- Zeigen Sie im Menü **Ansicht** auf **Farbe** und klicken Sie auf **Farbspezifikationen**.
- Doppelklicken Sie in einer beliebigen Mustertabelle auf eine Vollfarbe (Prozess, Spot oder Duotone).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Mustertabelle und wählen Sie **Farbspezifikationen**.

Farbspezifikationen – Farbe-Register

Im Farbe-Register der Farbspezifikationen können die Eigenschaften aller Farben eingestellt werden.

In der Liste am oberen Rand des Dialogfelds können Sie die Farben wählen, die in der Übersicht angezeigt werden. Außerdem können folgende Einstellungen gewählt werden:

[Muster-tabelle]	Alle in der ausgewählten Mustertabelle definierten Farben.
Verwendete Farben	Alle im aktuellen Dokument verwendeten Farben.
Alle Farben	Alle Farben in allen geöffneten Mustertabellen sowie die im Dokument verwendeten Farben.

Links neben jeder Farbe erscheint in der Übersicht ein Symbol. Dieses Symbol zeigt an, ob die betreffende Farbe im Dokument verwendet wird.

Die betreffende Farbe wird im Dokument verwendet. Klicken Sie auf dieses Symbol, um alle Objekte, die diese Farbe verwenden, auszublenden.

Die Farbe wird im Dokument verwendet, aber alle Objekte, die die Farbe verwenden, sind ausgeblendet. Klicken Sie auf dieses Symbol, um alle Objekte, die

diese Farbe verwenden, anzuzeigen.

Die betreffende Farbe wird nicht im Dokument verwendet.

Es können folgende Eigenschaften der einzelnen Farben eingestellt werden:

Farbname Der in der Mustertabelle definierte Name der Farbe.

Farbmodus Der Farbmodus kann RGB, CMYK, LAB, HSB, Spot oder Duoton lauten. Spotfarben sind an dem Punkt rechts auf dem Farbmuster erkenntlich. Duoton-Farben weisen zwei Punkte rechts auf dem Farbmuster auf.

Prozessfarbe **Spotfarbe**

Duoton-Farbe

Farbwerte Die numerische Einstellung der gewählten Farbe. Diese Angaben richten sich nach dem gewählten Farbmodus.

Farbinfo Hersteller, Typ, Teilenummer und Anmerkungen. Diese Angaben werden in der Mustertabelle definiert.

Farbverwaltung verwenden Wenn diese Option gewählt ist, werden die Einstellungen der Farbverwaltung beim Drucken dieser Farbe verwendet. Bei Bedarf können Sie das Eingabeprofil und die Farbwiedergabe („Rendering Intent“) der Farben ändern.

Erstellen neuer Farben anhand der Farbspezifikationen

1. Klicken Sie auf **Neu**.
2. Wählen Sie oben im Dialogfeld die Tabelle in der Liste aus, der Farben hinzugefügt werden sollen.
3. Geben Sie den neuen Farbnamen und die **Farbinfo**-Werte ein.
4. Gehen Sie bei jeder Farbe, die Sie hinzufügen möchten, folgendermaßen vor:
   a. Klicken Sie auf **Neu**.
   b. Geben Sie unter **Name** eine Bezeichnung für die Farbe ein.
   c. Wählen Sie den **Modus** der Farbe aus.

      Wenn Sie eine Spotfarbe erstellen, wählen Sie zuerst den RGB-Farbmodus aus und geben Sie die RGB-Werte ein, die zum Anzeigen der Spotfarbe verwendet werden. Stellen Sie dann den Farbmodus auf „Spot“ ein.

   d. Legen Sie die Farbwerte fest, indem Sie sie direkt in den Feldern rechts eingeben oder indem Sie auf die Farbleiste unterhalb der Farbliste klicken.

5. Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie fertig sind.

Beim Ändern einer Farbe werden Sie feststellen, dass die obere Musterhälfte die ursprüngliche Farbe enthält, während die neue Farbe in der unteren Hälfte angezeigt wird.

Ursprüngliche Farbe
Neue Farbe

Messen einer neuen Farbe

Um die Farbwerte einer neuen Farbe mithilfe eines Messgeräts (z.B. mit einem Spektrometer) zu bestimmen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Messen**.

Das Messgerät muss im Menü **Bearbeiten** gewählt werden: Zeigen Sie mit dem Cursor auf **Voreinstellungen** und wählen Sie **Messgerätoptionen** auf dem **Werkzeug**-Register.

Löschen von Farben über die Farbspezifikationen

1. Wählen Sie die Farbe, die Sie aus der Lis Ursprüngliche Farbe chten.
2. Klicken Sie auf **Löschen**.

Bearbeiten der Farben anhand der Farbspezifikationen

1. Wählen Sie die Farbe in der Liste, die Sie ändern möchten.
2. Bearbeiten Sie den Namen, den Farbmodus, die Farbwerte usw.
3. Klicken Sie auf **OK**.

Ändern der Farbreihenfolge anhand der Farbspezifikationen

Wenn Sie die Farben in der Palette über die Farbspezifikationen neu anordnen möchten, klicken Sie auf die Farbe in der Farbenliste und ziehen Sie sie an die neue Stelle.

Farbspezifikationen – Bibliothek-Register

Im Bibliothek-Register der Farbspezifikationen können Sie nicht benötigte Farben aus den Mustertabellen entfernen und Farben aus den Bibliotheken hinzufügen.

So fügen Sie einer Mustertabelle eine neue Farbe hinzu:

1. Wählen Sie die Mustertabelle aus, der Sie die Farbe hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie den **Hersteller** und **Typ** aus der Liste.
3. Wählen Sie in der Liste rechts die Farbe, die in die Mustertabelle aufgenommen werden soll, und klicken Sie auf **Hinzufügen**.

   Halten Sie die **UMSCHALT**- oder **STRG**-Taste gedrückt, um mehrere Farben gleichzeitig zu wählen.

So entfernen Sie eine Farbe aus einer Mustertabelle:

4. Wählen Sie die Mustertabelle aus, in der Sie eine Farbe löschen möchten.
5. Wählen Sie die gewünschte Farbe in der Übersicht.
6. Klicken Sie auf **Löschen**.

Farbspezifikationen – Finden-Register

Über das Finden-Register der Farbspezifikationen können Sie in den Bibliotheken die Farbe suchen, die einer in Ihrem Dokument verwendeten Farbe entspricht.

1. Wählen Sie die Mustertabelle aus, in der sich die Farbe befindet.
2. Wählen Sie in der Übersicht links die Farbe, die Sie suchen möchten.

Bei Bedarf können Sie den Farbton auch mit einem Messgerät messen. Um den Messvorgang zu starten, müssen Sie auf die Schaltfläche **Messen** klicken.

3. Wählen Sie den **Hersteller** und **Typ** aus der Liste. Klicken Sie auf (☐) links neben dem Namen, um diesen Eintrag zu wählen. Mit (⊞) erweitern Sie die Liste: Dann werden alle Typen des betreffenden Herstellers angezeigt.

Es können auch mehrere **Hersteller** und **Typen** gewählt werden.

4. Stellen Sie die Toleranz ein, die bei der Suche in der Liste verwendet wird.
5. Klicken Sie auf **Suchen**.

Die Entsprechungen, die der Farbe am ähnlichsten sind, werden am unteren Bildschirmrand angezeigt. Wenn Sie beim Ändern der Farbe eine Farbe aus der Liste wählen, erscheint die gesuchte Farbe in der oberen Musterhälfte, während die gefundene Bibliothekfarbe in der unteren Hälfte angezeigt wird.

Neue Farbe

Ursprüngliche Farbe

6. Wählen Sie die gewünschte Farbe in der Übersicht.
7. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf **Ersetzen**, um die ausgewählte Farbe durch die in der Farbbibliothek gefundene neue Farbe zu ersetzen.
   - Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um die neue Farbe in die Mustertabelle zu integrieren.

Einstellen der Vorgaben für die Füll-/Strichfarbe

Neue Objekte, die Sie anlegen, verwenden die vorgegebene Strich- und Füllfarbe. Diese Farben werden rechts unten auf der Arbeitsfläche angezeigt.

Vorgegebene Strich- und Füllfarbe

So ändern Sie die Vorgaben für die Füll-/Strichfarben:

1. Klicken Sie auf eine leere Stelle im Dokument.
2. Ziehen Sie die gewünschte Farbe aus der Mustertabelle oder dem Farbmixer in das Anzeigefeld für die vorgegebene Füll-/Strichfarbe unten rechts auf der Arbeitsfläche.

Die neuen Füll- und Strichfarben gelten nun für alle neuen Objekte, die Sie *innerhalb dieses Dokuments* erstellen.

Einstellen der Vordergrund-/Hintergrundfarbe

Beim Bearbeiten von Bitmaps werden unten rechts in der Arbeitsfläche die Vorder- und Hintergrundfarben angezeigt.

Vorder- und Hintergrundfarben.

Die Vorder- und Hintergrundfarben können auf die gleiche Weise geändert werden wie die vorgegebenen Füll- und Strichfarben.

Bearbeiten von vorhandenen Farbbibliotheken

Farbbibliotheken sind Dateien, die eine Reihe von Farben enthalten. Solche Farbgruppen können von einem bestimmten Hersteller zusammengestellt werden, einer Industrienorm entsprechen oder auf anderen Kriterien beruhen. Wie bei den Mustertabellen können entweder neue Bibliotheken erstellt oder vorhandene Bibliotheken bearbeitet werden.

Erstellen neuer Farbbibliotheken mithilfe von Messgeräten

1. Zeigen Sie im Menü **Ansicht** auf **Farbe** und klicken Sie auf **Bearbeite Farbbibliothek**.
2. Klicken Sie auf **Neu**.
3. Wählen Sie den **Hersteller** und **Typ** aus der Liste oder geben Sie einen neuen Namen ein.
4. Klicken Sie auf **OK**.
5. Geben Sie den neuen Farbnamen und die Teilenummer ein.
6. Klicken Sie auf **Messen** und messen Sie die Farbe mit dem Gerät.

Das Messgerät muss im Menü **Bearbeiten** gewählt werden: Zeigen Sie mit dem Cursor auf **Voreinstellungen** und wählen Sie **Messgerätoptionen** auf dem **Werkzeug**-Register.

Ändern vorhandener Farbbibliotheken

1. Zeigen Sie im Menü **Ansicht** auf **Farbe** und klicken Sie auf **Bearbeite Farbbibliothek**.
2. Wählen Sie den **Hersteller** und **Typ** aus der Liste.
3. Wählen Sie die Farbe, die Sie ändern möchten.
4. Geben Sie den neuen Namen bzw. die neue Teilenummer der Farbe ein oder klicken Sie auf **Löschen**, um die Farbe aus der Farbbibliothek zu löschen. Bei Bedarf können Sie mit einem Messgerät eine neue Farbe einmessen und diese dann anstelle der vorherigen Farbe verwenden.
5. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Änderungen zu speichern. Wenn diese Schaltfläche nicht verfügbar ist, müssen Sie auf eine andere Farbe in der Übersicht klicken.

Erstellen von Testmustern

Das Programm kann automatisch die folgenden Testmuster erstellen:

Duoton	Dieser Mustersatz zeigt alle Duoton-Farben, die mit den Spotfarben in den geöffneten Mustertabellen erstellt werden können.	
CMYK	Dieser Mustersatz zeigt alle CMY-Farbkombinationen, die zurzeit zur Verfügung stehen, sowie die verfügbaren Schwarzwerte.	
Aktuelle Palette	Dieser Mustersatz enthält alle Farben der zurzeit verwendeten Palette.	

So erstellen Sie eine Mustertabelle:

1. Wählen Sie **Muster erstellen** im Menü **Ansicht**, und klicken Sie dann entweder auf **Duoton**, **CMYK** oder **Aktuelle Palette**.
2. Stellen Sie in DesignCentral folgende Parameter ein:

	Die Größe jedes Musters.
	Die Größe des Bereichs, der von den Beschriftungen über und links neben der Mustertabelle eingenommen werden soll.
	Der horizontale Abstand zwischen den Mustern.
	Der vertikale Abstand zwischen den Mustern.
	Die Anzahl der Muster oder Mustersätze pro Reihe.
Default	Die Mustertabelle, deren Farben aufgelistet werden sollen (nur **Aktuelle Palette**).

3. Klicken Sie auf **Erweitert**, um erweiterte Einstellungen festzulegen.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Die Mustertabelle wird in der linken unteren Ecke der Seite angezeigt.

Erweiterte Einstellungen für Duoton-Mustertabellen

Klicken Sie auf der Registerkarte **Farbe** mehrmals auf das Symbol links neben dem Eintrag für die Spotfarbe, um zu bestimmen, ob die Farbe in der Mustertabelle sichtbar sein soll. Sie können festlegen, dass einzelne Farben nicht als obere oder Basisfarbe verwendet werden sollen.

Die Farbe wird in der Mustertabelle angezeigt.

Die Farbe wird nicht in der Mustertabelle angezeigt.

Wählen Sie auf der Registerkarte **Beschriftung** den Font aus, der für die Beschriftungen verwendet werden soll.

Erweiterte Einstellungen für CMYK-Mustertabellen

Geben Sie auf der Registerkarte **cmyk** die folgenden Einstellungen ein:

Schritt Die Änderung der Tintenwerte zwischen den einzelnen Mustern.

Start Die untere Grenze des Farbwertebereichs in der Mustertabelle.

Ende Die obere Grenze des Farbwertebereichs in der Mustertabelle.

Wählen Sie auf der Registerkarte **Beschriftung** den Font aus, der für die Beschriftungen verwendet werden soll.

Erweiterte Einstellungen für die Mustertabellen der aktuellen Palette

Klicken Sie auf der Registerkarte **Farbe** mehrmals auf das Symbol links neben dem Eintrag für die Spotfarbe, um zu bestimmen, ob die Farbe in der Mustertabelle sichtbar sein soll.

Die Farbe wird in der Mustertabelle angezeigt.

Die Farbe wird nicht in der Mustertabelle angezeigt.

Wählen Sie auf der Registerkarte **Beschriftung** den Font aus, der für die Beschriftungen verwendet werden soll.

9. Füll/Stift-Editor

Der Füll/Stift-Editor enthält Informationen über die Füllung und Strichstärke des gewählten Objekts.

Aufrufen des Füll/Stift-Editors

Der Füll/Stift-Editor erstreckt sich über zwei Seiten: das **Füllung-Register** und das **Strichstärke-Register.**

Wählen Sie **Füll/Stift-Editor** im Menü **Ansicht**, um den Füll/Stift-Editor aufzurufen.

Füll/Stift-Editor – Füllung-Register

Füll/Stift-Editor – Strichstärke-Register

Füllungstypen

Vektorobjekte können folgende Füllungstypen verwenden:

Keine Füllung	Das Objekt enthält keine Füllung.
Gefüllt	Die Füllung des Objekts beruht auf einer Vollfarbe.
Muster-füllung	Die Füllung des Objekts beruht auf mehreren Kopien eines Musters.
Verlaufs-füllung	Die Füllung des Objekts beruht auf einem Verlauf, d.h. allmählichen Übergängen zwischen zwei oder mehreren Farben.

Weitere Informationen über das Einstellen der Füllung eines Objekts finden Sie unter „Arbeiten mit Farben“ auf Seite 60.

Keine Füllung

Gefüllt

Musterfüllung

Verlaufsfüllung

Anwenden der Option „Keine Füllung“ auf ein Objekt

So wenden Sie die Option **Keine Füllung** auf ein Objekt an:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wählen Sie im Füll/Stift-Editor die Option **Keine Füllung**, oder klicken Sie auf das Muster ☒ in der Farbpalette.

Anwenden einer Vollfüllung auf ein Objekt

So führen Sie eine Vollfüllung für ein Objekt durch:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wählen Sie **Vollfüllung** im Füll/Stift-Editor.
3. Wählen Sie die Farbe der Füllung in der Liste aus.
4. Aktiveren Sie gegebenenfalls die Option **Umriss**, wenn das Objekt als Umriss in der Farbe der Füllung angezeigt werden soll. Durch diese Einstellung werden die Umrisseinstellungen für das Objekt überschrieben.

Vollfüllung mit aktivierter Umriss-Option.

5. Klicken Sie auf **Erweitert**, um die Füllfarbe im Farbspezifikationen-Dialogfeld zu bearbeiten. Weitere

Informationen zum Farbspezifikationen-Dialogfeld finden Sie unter „Definieren von Farben im Farbspezifikationen-Dialogfeld“ auf Seite 66.

Wenn Sie eine Vollfüllung durchführen möchten, wählen Sie das Objekt aus und klicken Sie auf ein Vollfarbmuster in der Farbpalette.

Anwenden einer Musterfüllung auf ein Objekt

So wenden Sie eine Musterfüllung auf ein Objekt an:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wählen Sie **Musterfüllung** im Füll/Stift-Editor.

Musterfüllung
Erweitert...
Überdrucken

3. Wählen Sie das zu verwendende Muster in der Liste aus.
4. Wählen Sie in der Liste die benutzerdefinierte Farbe aus.

Erweiterte Einstellungen für die Musterfüllung

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Erweitert** (Füll/Stift-Editor – Füllung-Register) für eine Musterfüllung klicken, erscheint das Dialogfeld für die erweiterten Einstellungen.

Erweiterte Einstellungen
Muster-Name: Steel Plate
Segmentgrösse 1.500in 1.500in
Proportional
Abstand 0.000in 0.000in
Vorschau
Verschieben Zeile Spalte Versatz: 0.0%
Versatz des ersten Segmentes X: 0.000in Y: 0.000in
Zur Swatch-Tabelle hinzufügen
Mit Objekt transformieren
Standardeinstellungen
OK Abbrechen

In diesem Dialogfeld können folgende Parameter für das Muster eingestellt werden:

Muster-Name	Name des Musters.
	Die Hintergrundfarbe.
↔ 1.500in	Die Breite jedes Musters.
↕ 1.500in	Die Höhe jedes Musters.
Proportional	Markieren Sie diese Option, wenn die Musterproportionen jederzeit beibehalten werden sollen.
Versatz: 0.0%	Versatz der einzelnen Spalten und Zeilen.
↔ 0.000in	Abstand zwischen den Zeilen.
↕ 0.000in	Abstand zwischen den Spalten.
X: 0.0cm	Horizontaler Versatz des ersten Segments.
Y: 0.0cm	Vertikaler Versatz des ersten Segments.
Zur Swatch-Tabelle hinzufügen	Wenn diese Option markiert ist, wird das bearbeitete Muster als neues Muster in die Mustertabelle aufgenommen.

Mit Objekt transformieren	Wenn diese Option markiert ist, ändert sich beim Vergrößern/Verkleinern des Objekts auch die Größe aller Mustersegmente.
Standardeinstellungen	Dient zum Wiederherstellen der Vorgaben für das gewählte Muster.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern.

Hinzufügen eines Füllmusters zu einer Mustertabelle

So fügen Sie einer Mustertabelle ein neu erstelltes Füllmuster hinzu:

1. Wählen Sie das Objekt mit dem gewünschten Füllmuster aus.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweitert** im Füllung/Strichstärke-Dialogfeld.
3. Führen Sie die erforderlichen Veränderungen am Füllmuster durch.
4. Aktivieren Sie die Option **Zur Swatch-Tabelle hinzufügen**.
5. Geben Sie einen **Muster-Namen** ein.
6. Klicken Sie auf **OK**.

Anwenden eines Füllverlaufs auf ein Objekt

So wenden Sie eine Verlaufsfüllung auf ein Objekt an:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wählen Sie **Verlaufsfüllung** im Füll/Stift-Editor.

Verlaufsfüllung

0.000°

Erweitert...

Überdrucken

3. Wählen Sie gegebenenfalls eines der vorhandenen Verlaufsmuster aus der Liste .
4. So können Sie ein eigenes Verlaufmuster erstellen oder eines der vorhandenen Muster bearbeiten:

   a. Wählen Sie in der Liste den Verlaufstyp aus, der auf das Objekt angewendet werden soll. Es stehen folgende Typen zur Verfügung:

   Linearer Verlauf — Radialer Verlauf — Konischer Verlauf — Quadratischer Verlauf

   b. Wählen Sie in der Liste den Farbmodus. Es stehen folgende Modi zur Verfügung:

RGB	Die im Verlauf verwendeten Farben werden alle durch das RGB-Farbmodell definiert.
CMYK	Die im Verlauf verwendeten Farben werden alle durch das CMYK-Farbmodell definiert.
Einzelne Spot-Farbe	Beim Verlauf werden zwei oder mehrere Schattierungen einer einzelnen Spotfarbe verwendet.
Doppelte Spot-Farben	Für den Verlauf werden zwei Spotfarben verwendet. Dieser Verlaufstyp wird ausschließlich durch seine Endpunkte definiert, d.h., es befinden sich keine weiteren Zwischenpunkte in der Mitte.

   c. Klicken Sie auf , um den Verlauf mithilfe der Bearbeitungslinie zu ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Bearbeiten von Verläufen mit der Bearbeitungslinie“ auf Seite 76.

   d. Stellen Sie den Winkel des Verlaufs im Feld ein.

Erweiterte Optionen für Verlaufsfüllungen

Wenn Sie für eine Verlaufsfüllung auf die Schaltfläche **Erweitert** (Füll/Stift-Editor – Füllung-Register) klicken, wird das Dialogfeld für die erweiterten Einstellungen angezeigt.

In diesem Dialogfeld können folgende Parameter für die Füllung eingestellt werden:

Verlaufsname	Der Name des Verlaufs.
	Der Verlaufstyp.
	Der Verlaufswinkel.
	Der Verlauf, der momentan bearbeitet wird.
	Der Farbmodus des Verlaufs.
	Die in der Bearbeitungsleiste gewählte Farbe.
	Die Position der gewählten Farbe innerhalb der Bearbeitungsleiste für den Verlauf. Dieser Wert kann zwischen „0“ und „100“ liegen.
Zur Swatch-Tabelle hinzufügen	Wenn diese Option markiert ist, wird der bearbeitete Verlauf als neuer Verlauf in die Mustertabelle aufgenommen.
Mit Objekt transformieren	Wenn diese Option markiert ist, ändert sich beim Vergrößern/Verkleinern des Objekts auch die Größe der Verlaufssegmente.
RGB / HSV	Der Farbmodus, der für die Erzeugung des Verlaufs verwendet wird.

Hinzufügen eines neuen Verlaufs zu einer Mustertabelle

So fügen Sie einer Mustertabelle einen neu erstellten Verlauf hinzu:

1. Wählen Sie das Objekt mit dem gewünschten Verlauf aus.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweitert** im Füllung/Strichstärke-Dialogfeld.
3. Führen Sie die erforderlichen Veränderungen am Verlauf durch.
4. Aktivieren Sie die Option **Zur Swatch-Tabelle hinzufügen**.
5. Geben Sie einen **Verlaufsnamen** ein.
6. Klicken Sie auf **OK**.

Bearbeiten von Verläufen mit der Bearbeitungsleiste

Im Füllung-Register des Füll/Stift-Editors und im Dialogfeld für erweiterte Einstellungen kann ein Verlauf auch über die Bearbeitungsleiste wunschgemäß eingestellt werden.

- Klicken Sie auf ein Farbsymbol der Bearbeitungsleiste, um es auszuwählen. Im Dialogfeld für erweiterte Einstellungen können die Farben über das Muster rechts im Fenster geändert werden.
- Im Füllung-Register des Füll/Stift-Editors können Sie die vorhandenen Farben eines Verlaufs ändern und neue Farben

hinzufügen, indem Sie die betreffende Farbe von der Mustertabelle zu einer vorhandenen Farbe (Ändern) oder zu einem Zwischenraum zwischen zwei Farben (Hinzufügen) ziehen.

- Klicken Sie auf ein Farbsymbol und ziehen sie es nach links/rechts, um die Farbabfolge des Verlaufs zu ändern. Im Dialogfeld für erweiterte Einstellungen sind Positionsänderungen über das Positionsfeld rechts im Fenster möglich.

  Die Symbole der ersten und letzten Farbe können nicht verschoben werden.

- Klicken Sie auf ein Farbsymbol und ziehen Sie es über den Verlaufbalken, um diese Farbe zu entfernen.
- Halten Sie beim Ziehen die **STRG**-Taste gedrückt, um eine Kopie der gezogenen Farbe zu erstellen.
- Klicken Sie auf den Freiraum zwischen zwei Farbsymbolen, um eine neue Farbe in den Verlauf einzufügen.

Bearbeiten von Verläufen mit der Bearbeitungslinie

Wenn Sie im Füllung-Register des Füll/Stift-Editors auf die Schaltfläche **Verlauf bearbeiten** klicken, erscheint eine Linie in dem Objekt, mit der die Farbverteilung des verwendeten Verlaufs geändert werden kann.

Diese Bearbeitungslinie kann auch neben/über/unter das Objekt verschoben werden.

Symbol für erste Farbe
Symbole für Übergangsfarben
Symbol für letzte Farbe
Objekt, für das der Verlauf übernommen wird

- Sie können die vorhandenen Farben eines Verlaufs ändern und neue Farben hinzufügen, indem Sie die betreffende Farbe von der Mustertabelle zu einer vorhandenen Farbe (Ändern) oder zu einem Zwischenraum zwischen zwei Farben (Hinzufügen) ziehen.
- Klicken Sie auf ein Übergangsfarbsymbol und ziehen Sie es nach links/rechts, um seine Position zu ändern.
- Klicken Sie auf das Symbol der ersten/letzten Farbe und ziehen Sie es in die gewünschte Richtung, um die Verlaufslänge und den Verlaufswinkel zu ändern.
- Halten Sie beim Ziehen die **STRG**-Taste gedrückt, um eine Kopie der gezogenen Farbe zu erstellen.

Bearbeiten der Stricheigenschaften eines Objekts

Das Strichstärke-Register des Füll/Stift-Editors enthält die Strichinformationen der Vektorobjekte.

Style:	Strichtyp des Objekts.
	Die Farbe, die für diesen Strich verwendet wird.
0.0cm	Strichstärke.
4.000	Dient zum Einstellen des Eckwinkels.
	Wählen Sie hier den gewünschten Verbindungstyp. Hiermit bestimmen Sie, wie die Ecken aussehen.
	Hier können Sie einstellen, wie die Enden der Linien aussehen sollen. Wählen Sie „Abgerundet“, „Quadratisch“ oder „Stummel“.
Transformieren	Wenn diese Option markiert ist, ändern sich die Striche beim Vergrößern/Verkleinern des Objekts proportional.
Löschen	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Strich zu löschen.

Überdrucken eines Objekts

Die Überdrucken-Einstellung dient dazu, Designbereiche zu ermitteln, die von mehreren Tinten- oder Folienlagen abgedeckt werden. Für diese Bereiche sind unter Umständen spezielle Schritte erforderlich, damit sie erfolgreich ausgegeben werden.

Bei manchen Ausgabegeräten muss beispielsweise eine höhere Temperatureinstellung verwendet werden, wenn mehrere Lagen vorhanden sind. Dadurch kann es erforderlich werden, dass diese Objekte in einem separaten Druckdurchgang ausgegeben werden.

In manchen Fällen wird die Überdrucken-Option automatisch zugewiesen:

- Die obere Farbe eines zweifarbigen Verlaufs wird automatisch unter Verwendung der Überdrucken-Option gedruckt.
- Wenn Farbtrennung verwendet wird, wird die Überdrucken-Option automatisch den obersten farbgetrennten Objekten zugewiesen.
- Für die obere Farbe einer Duoton/Spectraton-Farbe wird automatisch die Überdrucken-Option eingestellt.

Um für die Ausgabe eines Objekts die Überdrucken-Option einzustellen, wählen Sie das Objekt aus und führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü **Anordnen** die Option **Überdrucken** und dann erneut **Überdrucken**.
- Aktivieren Sie im Füllung-Register des Füll/Stift-Editors die Option **Überdrucken**.

Um die Überdrucken-Option für ein Objekt zu deaktivieren, wählen Sie das Objekt aus und führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü **Anordnen** die Option **Überdrucken** und dann **Überdrucken freigeben**.
- Achten Sie darauf, dass die Option **Überdrucken** im Füllung-Register des Füll/Stift-Editors nicht aktiviert ist.

10. Arbeiten mit Formen

Formen sind geschlossene Objekte wie Rechtecke, Sterne und andere Vielecke. Solche Formen können entweder von Hand oder durch Eingabe bestimmter Parameterwerte erzeugt werden.

Das Programm enthält bereits folgende Standardformen:

Rechteckwerkzeug	Pfeilwerkzeug
Oval-Werkzeug	Erweitertes Rahmenwerkzeug
Polygonwerkzeug	Werkzeug für parametrische Formen
Sternwerkzeug	Registrationsmarken-Werkzeug
Fächerwerkzeug	Kreiswerkzeug

Erstellen von Formen

Neue Formen können von Hand gezeichnet werden:

1. Wählen Sie das benötigte Formwerkzeug.
2. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor über die Arbeitsfläche.

Klicken ...

... und ziehen

Das Rechteck und der Pfeil werden hier nur zur Verdeutlichung gezeigt. Beim Erstellen einer Form erscheinen sie nicht auf dem Bildschirm.

Bei bestimmten Formen können Sie das Aussehen beim Ziehen beeinflussen, in dem Sie die **UMSCHALT**- oder **STRG**-Taste gedrückt halten. Weitere Erläuterungen zu den einzelnen Formen finden Sie weiter unten.

3. Geben Sie die Maustaste wieder frei.
4. Stellen Sie die Eigenschaften der Form in DesignCentral ein.
5. Wenn Sie eine weitere Form in derselben Größe benötigen, klicken Sie noch einmal auf die Arbeitsfläche.

Erstellen von Rechtecken und Ovalen bei gedrückt gehaltener UMSCHALT- oder STRG-Taste

- Halten Sie beim Ziehen der Maus die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um ein Quadrat bzw. einen Kreis zu erstellen.
- Halten Sie beim Ziehen der Maus die **STRG**-Taste gedrückt, um das Rechteck bzw. das Oval von seinem Mittelpunkt aus zu zeichnen.

Ziehen bei gedrückt gehaltener **UMSCHALT**-Taste

Ziehen bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste

Erstellen von Polygonen bei gedrückt gehaltener UMSCHALT- oder STRG-Taste

- Wenn Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, erzielen Sie ein **ungleichmäßiges** Vieleck innerhalb eines Rechtecks, dessen Größe sich nach der Mausposition beim Ziehen richtet.
- Wenn Sie die **STRG**-Taste gedrückt halten, erzielen Sie ein gleichmäßiges Vieleck mit horizontaler Basis.

Ziehen bei gedrückt gehaltener **UMSCHALT**-Taste

Ziehen bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste

Erstellen von Sternen bei gedrückt gehaltener UMSCHALT- oder STRG-Taste

- Wenn Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, erzielen Sie einen **ungleichmäßigen** Stern innerhalb eines Rechtecks, dessen Größe sich nach der Mausposition beim Ziehen richtet.
- Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, um das Sternmotiv vertikal einzuschränken.

Ziehen bei gedrückt gehaltener **UMSCHALT**-Taste

Erstellen von Fächern und Pfeilen bei gedrückt gehaltener UMSCHALT- oder STRG-Taste

- Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um die Fächer- oder Pfeilform auf bestimmte Werte zu beschränken. Diese Werte können über die **Voreinstellungen** festgelegt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Voreinstellungen – Allgemein-Register“ auf Seite 19.
- Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, um die Fächer- oder Pfeilform vom Mittelpunkt aus zu erstellen.

Erstellen von erweiterten Rahmen und parametrischen Formen bei gedrückt gehaltener STRG-Taste

Halten Sie beim Ziehen der Maus die **STRG**-Taste gedrückt, um eine Form von ihrem Mittelpunkt aus zu zeichnen.

Bearbeiten von Formen in DesignCentral

Formen können in DesignCentral bearbeitet werden. Die Parameter von DesignCentral können vor, während oder nach Anlegen einer Form geändert werden.

Weitere Informationen zum Skalieren, Drehen und Spiegeln einer Form finden Sie unter „Anordnen von Objekten“ auf Seite 45.

Die verschiedenen Parameter für die einzelnen Formen können in DesignCentral eingestellt werden.

Rechteck

Rechtecke besitzen folgende Parameter: Höhe, Breite, Eckentyp (Standard, Abgerundet, Umgekehrt oder Beschnitten), Eckenradius und Rahmenstärke innen.

„Eckenradius“ ist nur verfügbar, wenn Sie **Abgerundet**, **Umgekehrt** oder **Beschnitten** gewählt haben.

DesignCentral für Rechtecke

Standard mit innerem Rahmen

Abgerundet ohne inneren Rahmen

Umgekehrt ohne inneren Rahmen

Beschnitten mit innerem Rahmen

Kreise

Die in DesignCentral jeweils verfügbaren Parameter richten sich nach der gewählten Form. Für Kreise stehen die folgenden Modi zur Verfügung:

Zentrum vom Radius	Hier können Sie die X- und Y-Koordinaten der Mitte und den Radius einstellen und somit die Form des Kreises bestimmen.
Zwei Punkte	Hier können Sie die X- und Y-Koordinaten von zwei Punkten einstellen, die die Form des Kreises bestimmen.
Drei Punkte	Hier können Sie die X- und Y-Koordinaten von drei Punkten einstellen, die die Form des Kreises bestimmen.

DesignCentral für Kreise

Ovale

Ovale besitzen die folgenden Parameter: Höhe und Breite.

Polygon

Polygone besitzen die folgenden Parameter: Höhe, Breite und Anzahl der Seiten.

Stern

Bei Sternen kann der Innen- und Außenradius, die Anzahl der Spitzen und die Spitzenverdrillung eingestellt werden.

DesignCentral für Ovale

DesignCentral für Polygone

DesignCentral für Sterne

Fächer

Für Fächerformen stehen die folgenden Parameter zur Verfügung: Außenradius, Stärke, Drehwinkel und Schlagwinkel.

Pfeil

Für Pfeile stehen die folgenden Parameter zur Verfügung: Pfeillänge, Winkel, Tail-Länge und -Breite, Enden-Länge und Flügelwinkel.

Registrationsmarken

Für Registrationsmarken können die Größe und der Typ (Raute oder Rund) eingestellt werden.

DesignCentral für Fächer

DesignCentral für Pfeile

DesignCentral für Registrationsmarken

Erweiterte Rahmen

Für erweiterte Rahmen stehen die folgenden Parameter zur Verfügung: Rahmentyp, Höhe, Breite und Rahmenstärke innen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche links neben **Hinzufügen**, um eine Liste aller verfügbaren Rahmentypen aufzurufen. Aktivieren Sie die Option **Proportional**, um ein konstantes Verhältnis zwischen der Rahmenstärke und der Höhe beizubehalten.

DesignCentral für erweiterte Rahmen

Rahmentypen

DesignCentral für parametrische Formen

Dialogfeld zur Bearbeitung der Parameter

Bei Bedarf können Sie auch selbst Rahmen entwerfen und diese in die Liste aufnehmen:

1. Erstellen Sie den Rahmen und speichern Sie die Datei.
2. Wählen Sie das **Erweiterter Rahmen**-Werkzeug.
3. Klicken Sie in DesignCentral auf die Schaltfläche **Hinzufügen**.
4. Wählen Sie die unter Schritt (1) gespeicherte Datei und klicken Sie auf **Öffnen**.

   Der Rahmen wird nun in die Liste eingefügt. Um einen Rahmen aus der Liste zu entfernen, müssen Sie die betreffende Datei im „Rahmen"-Ordner löschen.

Rahmenliste mit einem hinzugefügten Rahmen

Parametrische Formen

Für parametrische Formen stehen die folgenden Parameter zur Verfügung: Höhe, Breite und weitere Einstellungen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten**, um ein Dialogfeld aufzurufen, in dem alle verfügbaren Parameter bearbeitet werden können.

Bearbeiten der Formen mit den Kontrollpunkten

Komplexe Formen können mithilfe von Kontrollpunkten und Bezier-Griffen erstellt werden.

Rechteck

Bei Rechtecken können folgende Kontrollpunkte verschoben werden.

Höhe

Breite

Eckenradius

Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, während Sie einen Höhen- oder Breitenkontrollpunkt verschieben, um die Form proportional zu ändern.

Kreis

Beim Anlegen eines Kreises richten sich die verfügbaren Kontrollpunkte nach dem gewählten Verfahren:

- Mitte und Radius
- Erste und zweite Punkte
- Erste, zweite und dritte Punkte

Kontrollpunkte

Radius

Zentrieren

Anlegen eines Kreises mit der 3-Punkt-Methode

Anlegen eines Kreises mit dem Mitte/Radius-Verfahren

Oval

Für Ovale stehen die folgenden Kontrollpunkte zur Verfügung.

Höhe

Breite

Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, während Sie einen Höhen- oder Breiten-kontrollpunkt verschieben, um die Form proportional zu ändern.

Polygon (Vieleck)

Bei Vielecken können die folgenden Kontrollpunkte und Griffe verschoben werden:

Krümmungs-kontrollpunkt

Krümmung

Krümmungs-kontrollpunkt

Größe

Ursprüngliches Polygon

Polygon nach dem Ziehen am Krümmungskontrollpunkt

- Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, während Sie den Größenkontrollpunkt ziehen, um die aktuelle Position des Vielecks beizubehalten.
- Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, während Sie den Krümmungskontrollpunkt ziehen, um wieder die ursprüngliche Form des Vielecks herzustellen.
- Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, während Sie den Krümmungskontrollpunkt ziehen, damit sich der Griff auf der anderen Seite in dieselbe Richtung bewegt.
- Wenn Sie die **STRG**-Taste gedrückt halten, während Sie den Krümmungskontrollpunkt ziehen, ändert sich die Position des Griffes auf der anderen Seite nicht.

Stern

Bei Sternen können die folgenden Kontrollpunkte verschoben werden:

Spitzenverdrillung

Krümmung

Krümmungs-
kontrollpunkte

Größe

Original-Stern

Stern nach dem Ziehen an beiden Krümmungskontrollpunkten

Der Größen- und Krümmungskontrollpunkt verhalten sich genau wie bei Vielecken (siehe oben).

Fächer

Bei Fächern können die folgenden Kontrollpunkte verschoben werden:

Äußerer Radius

Drehen

Schlagwinkel

Dicke

Zentrieren

Halten Sie beim Ziehen der Kontrollpunkte für den Schlagwinkel bzw. die Drehung die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um den möglichen Winkel einzuschränken.

Pfeil

Bei Pfeilen können die folgenden Kontrollpunkte verschoben werden:

Länge

Drehen

Enden-Länge

Flügelwinkel

Tail-Breite

Halten Sie beim Ziehen des Drehen-Kontrollpunkts die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um den Winkel einzuschränken.

Erweiterter Rahmen

Bei erweiterten Rahmen können die folgenden Kontrollpunkte verschoben werden:

Größe

Umwandeln von Objekten in Formen

Mit dem Befehl „In Form umwandeln“ können Objekte in Formen umgewandelt werden. So können Sie ein frei gezeichnetes Objekt in eine bestimmte Form umwandeln und diese Form dann wunschgemäß bearbeiten.

Ursprüngliche Zeichnung

Umwandlung in Sterne

Umwandlung in Rechtecke

So wandeln Sie ein Objekt in eine Form um:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **In Form umwandeln** und wählen Sie die gewünschte neue Form.

11. Arbeiten mit Text

Das Programm erlaubt auch die Eingabe von Text, dessen Darstellung dann geändert werden kann. Nachstehend finden Sie eine Erläuterung der einzelnen Texttypen sowie ein Beispiel:

Horizontaler Text: Der Text folgt einer geraden, horizontalen Linie.

Bogentext: Der Text wird kreisförmig angeordnet.

Horizontaler Pfadtext: Der horizontale Text folgt einem Pfad.

Horizontaler Blocktext: Der Text wird durch die Breite eines Blocks eingeschränkt. Wenn der Text den Rand des Blocks erreicht, wird der restliche Text automatisch in die nächste Zeile verschoben.

Vertikaler Text: Der Text folgt einer geraden, vertikalen Linie.

Vertikaler Pfadtext: Der vertikale Text folgt einem Pfad.

Vertikaler Blocktext: Der vertikale Text hat die Blockhöhe. Wenn der Text höher ist als der Block, wird der restliche Text automatisch in die nächste Zeile verschoben.

Erstellen eines neuen Textes

Text kann mithilfe der Werkzeuge in der **Text**-Werkzeugleiste eingegeben werden.

Eingeben von horizontalem/vertikalem Text

1. Wählen Sie das Werkzeug **Horizontaler Text** oder **Vertikaler Text**.
2. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle der Arbeitsfläche.
3. Geben Sie den Text ein.

   Lorem ipsum dolor

4. Drücken Sie die **EINGABE**-Taste je nach Bedarf, um eine neue Zeile zu erstellen.

   Lorem ipsum dolor
   sit amet, consectetur

5. Drücken Sie die **ESC**-Taste oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus, um die Texteingabe zu beenden.

Eingeben von horizontalem/vertikalem Blocktext

1. Wählen Sie das Werkzeug **Horizontaler Text** oder **Vertikaler Text**.
2. Durch Ziehen des Cursors legen Sie einen Block an, auf den der Text beschränkt wird.
3. Geben Sie den Text ein. Der Text wird automatisch auf der nächsten Zeile fortgesetzt, wenn das Blockende erreicht wird. Bei Eingabe zusätzlicher Zeilen wird der Textblock größer.

   Lorem ipsum dolor sit
   amet, consectetur

4. Drücken Sie die **EINGABE**-Taste je nach Bedarf, um eine neue Zeile zu erstellen.
5. Drücken Sie die **ESC**-Taste oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus, um die Texteingabe zu beenden.

Eingeben von horizontalem/vertikalem Pfadtext

1. Wählen Sie das Werkzeug Horizontaler Pfadtext oder Vertikaler Pfadtext.
2. Klicken Sie auf einen bereits existierenden Pfad bzw. auf eine Form.
3. Geben Sie den Text ein.

Lorem ipsum dolor

4. Drücken Sie die **ESC**-Taste oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus, um die Texteingabe zu beenden.

Eingeben von Bogentext

1. Wählen Sie das **Bogentext**-Werkzeug.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Durch Klicken und Ziehen mit der Maus bestimmen Sie den Radius und den Mittelpunkt des Kreises, um den der Text angeordnet wird. Der Cursor wird an der Stelle auf der Kreislinie platziert, auf die Sie beim Erstellen des Kreises geklickt haben.

   Klicken und ziehen

   - Halten Sie beim Ziehen der Maus die **STRG**-Taste gedrückt, um den Kreis von seinem Mittelpunkt aus zu zeichnen. Der Cursor wird an der Stelle auf der Kreislinie platziert, auf die Sie beim Erstellen des Kreises geklickt haben.

   Klicken und ziehen

   Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, während Sie die Maus ziehen, um den **Anfangswinkel** auf die in den Voreinstellungen festgelegten Möglichkeiten zu beschränken (siehe „Voreinstellungen – Allgemein-Register“ auf Seite 19).

3. Geben Sie den Text ein.
4. Drücken Sie die **EINGABE**-Taste je nach Bedarf, um eine neue Zeile zu erstellen.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur

5. Drücken Sie die **ESC**-Taste oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus, um die Texteingabe zu beenden.

Ändern der Texteigenschaften in DesignCentral

Während oder nach der Eingabe von Text können Sie in DesignCentral seine Eigenschaften festlegen.

In bestimmten Fällen bietet DesignCentral zwei, in anderen jedoch mehrere Register für den Text.

DesignCentral bei horizontalem Text

DesignCentral bei vertikalem Text

DesignCentral bei horizontalem Blocktext

DesignCentral bei vertikalem Blocktext

DesignCentral bei horizontalem Pfadtext

DesignCentral bei vertikalem Pfadtext

DesignCentral bei Bogentext

Ändern der Texteigenschaften in DesignCentral

Bestimmte DesignCentral-Eigenschaften stehen für alle Texttypen zur Verfügung, andere hingegen nur für bestimmte Typen.

Folgende Eigenschaften stehen auf dem Zeichen-Register von DesignCentral zur Verfügung.

Zeichen-Register

Schrift und Stil des gewählten Textes. Klicken Sie auf den Listenpfeil, um eine Übersicht der vorhandenen Schriften bzw. Stile aufzurufen. Die Stilliste ist deaktiviert, falls die Schrift nur einen einzigen Stil anbietet.

Wenn Sie das Schriftenfeld auswählen und die ersten Buchstaben des Namens der Schrift eingeben, beginnt die Software nach den Schriften zu suchen, die mit den eingegebenen Buchstaben beginnen. Sie können beispielsweise **TIM** eingeben, um die Schrift Times New Roman zu finden.

Wählen Sie **Ändern** in der Schriftenliste, um die aktuell gewählte Schrift zu ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Ändern der verwendeten Schriften“ auf Seite 103.

Höhe des gewählten Textes.

Diese Höhe bezieht sich auf ein Referenzzeichen (laut Vorgabe „X“). Informationen zum Ändern des Referenzzeichens finden Sie unter „Textvoreinstellungen“ auf Seite 101.

	Breite des gewählten Textes. Die Breite kann als Einheit (Zoll, cm, mm…) oder als Prozentwert (%) der ursprünglichen Schriftbreite angezeigt werden. Weitere Informationen zum Ändern des Anzeigemodus finden Sie unter „Textvoreinstellungen“ auf Seite 101.
	Neigung des gewählten Textes.
	Ausrichtung des gewählten Textes. Klicken Sie, um die Zeichen um 90 Grad zu drehen.
(Horizontaler Text) (Vertikaler Text)	Abstand zwischen den einzelnen Zeichen. Dieser Wert kann als Einheit (Zoll, cm, mm…) oder als Prozentwert (%) angezeigt werden. Weitere Informationen zum Ändern des Anzeigemodus finden Sie unter „Textvoreinstellungen“ auf Seite 101. Die Vorgabe für Einheiten lautet „0,000“. Mit positiven Werten vergrößern Sie den Zeichenabstand. Der Vorgabewert für die Prozentangabe lautet „100%“. Mit Werten größer als 100% vergrößern Sie den Zeichenabstand.
(Horizontaler Text) (Vertikaler Text)	Der vertikale oder horizontale Versatz, der auf Zeichen angewendet wird.
(Horizontaler Text) (Vertikaler Text)	Kennzeichnet den Abstand zwischen den einzelnen Zeilen. Klicken Sie auf die Schaltfläche rechts neben diesem Feld, um entweder **Automatisch** oder **Festlegen** zu wählen. **Festlegen** bedeutet, dass das Zeilenabstand-Feld aktiviert ist. Sie können also einen beliebigen Zeilenabstand wählen. Bei horizontalem oder vertikalem Pfadtext ist dieses Feld nicht verfügbar.

Folgende Eigenschaften können im Absatz-Register von DesignCentral eingestellt werden:

Absatz-Register

	Klicken Sie auf eine dieser Schaltflächen, um den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig anzuordnen.
(Horizontaler Text) (Vertikaler Text)	Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um den Text vollständig auszurichten. Dabei werden entweder der Zeichen- und Wortabstand, nur der Wortabstand, die Zeichenbreite oder die Zeichengröße geändert. Außerdem können Sie die Breite des Absatzes festlegen und angeben, ob diese Einstellung nur für die letzte Zeile jedes Abschnitts gelten soll.
	Klicken Sie auf eine dieser Schaltflächen, um den gewählten vertikalen Text am oberen Seitenrand, in der Mitte oder am unteren Seitenrand auszurichten.
	Klicken Sie auf eine dieser Schaltflächen, um den horizontalen Text von links nach rechts (normal) bzw. von rechts nach links laufen zu lassen.
	Klicken Sie auf eine dieser Schaltflächen, um den vertikalen Text von oben nach unten bzw. von unten nach oben laufen zu lassen.
	Klicken Sie auf eine dieser Schaltflächen, um die Zeilenlaufrichtung (von oben nach unten bzw. von unten nach oben) zu wählen.
	Klicken Sie auf eine dieser Schaltflächen, um die Zeilenreihenfolge von vertikalem Text festzulegen (von rechts nach links bzw. von links nach rechts).
(Horizontaler Text) (Vertikaler Text)	Hiermit legen Sie den Wortabstand des gewählten Textes fest. Dieser Wert kann als Einheit (Zoll, cm, mm…) oder als Prozentwert (%) angezeigt werden. Weitere Informationen zum Ändern des Anzeigemodus finden Sie unter „Textvoreinstellungen“ auf Seite 101.
(Horizontaler Text) (Vertikaler Text)	In diesem Feld können Sie den gewünschten Tabulatoreinzug einstellen.

Bearbeiten... Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Dialogfeld aufzurufen, in dem Sie den ausgewählten Text neu eingeben können. Dieses Dialogfeld erscheint auch, wenn Sie nach Auswahl eines Textes auf das Text-Werkzeug doppelklicken.

Folgende Eigenschaften sind nur für horizontalen und vertikalen Blocktext verfügbar.

Hier kann die Breite des Blocks angegeben werden, in dem der horizontale oder vertikale Text angezeigt werden soll.

Hier kann die Höhe des Blocks angegeben werden, in dem der horizontale oder vertikale Text angezeigt werden soll.

(Horizontaler Text)
(Vertikaler Text)
Hier kann der Einrückabstand für die erste Zeile des Blocktextes eingestellt werden.

Die folgende Eigenschaft ist nur für horizontalen und vertikalen Pfadtext verfügbar.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Text zur anderen Seite des Pfades zu verschieben.

Optionen für die volle Ausrichtung

Die volle Ausrichtung von Text ist sowohl horizontal als auch vertikal möglich.

1. Klicken Sie im Absatzregister von DesignCentral auf **Volle Ausrichtung.**
2. Stellen Sie folgende Parameter ein:

Zeichen- und Wortabstand	Zwischen Zeichen und Wörtern wird ein gleichmäßiger Abstand hergestellt.
Nur Wortabstand	Zwischen Wörtern wird ein gleichmäßiger Abstand hergestellt.
Buchstaben-breite	Jedes Zeichen wird in gleichmäßigem Abstand so platziert, dass es in das Textfeld mit der angegebenen Breite passt.
Zeichengröße	Jedes Zeichen wird proportional so gestreckt, dass es der angegebenen Breite entspricht.
Auf Breite anpassen	Passt den Text je nach gewählter Abstandseinstellung auf die angegebene Breite an.
Breite	Breite des Textfeldes.
Nur Kompri-mierung	Komprimiert den Text, der über die angegebene Zeichenbreite und den angegebenen Zeichenabstand hinausreicht. Durch diese Option wird der Text automatisch zentriert.
Gleiche Kom-primierung für alle Zeilen	Komprimiert oder erweitert alle Objekte je nach gewählter Abstandseinstellung auf die angegebene Breite.
Auf letzte Zeile jedes Absatzes anwenden	Komprimiert oder erweitert die letzte Zeile eines Absatzes je nach gewählter Abstandseinstellung auf die angegebene Breite.

3. Klicken Sie auf **OK**.

Folgende Eigenschaften sind im Bogen-Register von DesignCentral für Bogentext verfügbar:

Bogen-Register

11.573cm Hiermit wählen Sie den Radius des Kreises, in dem der Text angezeigt werden soll.

90.0° Die Ausgangsposition für den Bogentext.

Der Ausgangswinkel steht in engem Zusammenhang mit der Ausrichtungsposition. Beispiel: Wenn sich die Textmitte an der höchsten Stelle des Bogens befinden soll, müssen Sie „Zentriert ausrichten“ wählen und in diesem Feld „90“ (Grad) einstellen.

Position der ersten Textzeile auf dem Bogen.

Ausgangsposition der ersten Textzeile auf dem Bogen.

Die Ober- und Unterseite wird über den Wert für den Anfangswinkel festgelegt. Wenn Sie den Bogen durch Ziehen der Maus erstellt haben, ist mit der „höchsten Stelle“ der Punkt gemeint, an der Sie mit dem Zeichnen des Kreises begonnen haben.

Ausgangsposition der zweiten Textzeile auf dem Bogen.

Wenn Sie nach Eingabe der ersten Zeile die **EINGABE**-Taste drücken, wird der nachfolgende Text zur nächsten Zeile („Mehrfacher Linienstil“) bzw. zur gegenüberliegenden Seite des Bogens („Oben/Unten-Stil“) verschoben.

Ändern der Texteigenschaften über die Kontrollpunkte

Die meisten DesignCentral-Eigenschaften können auch von Hand eingestellt werden. Klicken Sie auf einen Kontrollpunkt des Textes und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung.

Wenn Sie nach dem Auswählen eines Textes das Zeichen- oder Absatz-Register von DesignCentral aufrufen, wird der Text mit einer Reihe von Kontrollpunkten angezeigt. Diese Kontrollpunkte haben unterschiedliche Funktionen für die Änderung der Textdarstellung.

Mit den Pfeiltasten der Computertastatur können Sie schrittweise Änderungen vornehmen.

Für Texte sind folgende Kontrollpunkte verfügbar:

1 3 4 ABCDE FGH 5 2 11

ABCDE FGH 6

5 2 3 4 FGH ABCDE

6 FGH ABCDE

3 ABCDEFGH 1 2 4

3 ABCDEF 1 2 4 7

(1) Zeilenabstand

Klicken Sie auf diesen Punkt, um eine ganze Textzeile zu wählen. Danach können Sie die Eigenschaften dieser Zeile (Farbe oder Schrift) ändern.

Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts ändern Sie den Zeilenabstand. Auch alle nachfolgenden Zeilen werden dann entsprechend anders angeordnet. Wenn Sie die Tastenkombinationen **STRG+Pfeil nach oben** oder **STRG+Pfeil nach unten** drücken, während der Textcursor sichtbar ist, wird auch der Zeilenabstand des Textes angepasst.

Wenn Sie bei normalem Text oder Blocktext die **STRG**-Taste gedrückt halten, während Sie den Kontrollpunkt ziehen, wird nur die gewählte Zeile verschoben. Bei Pfad- und Bogentext rufen Sie hiermit wieder die ursprüngliche Textposition auf.

Wenn Sie nach dem Auswählen von Bogentext die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, während Sie den Kontrollpunkt ziehen, ändern Sie den vertikalen Versatz der gewählten Zeile. Bei allen anderen Texttypen wird die Textzeile beim Ziehen mit gedrückt gehaltener **UMSCHALT**-Taste nach links oder rechts verschoben.

(2) Buchstabe verschieben

Klicken Sie auf diesen Punkt, um ein einzelnes Zeichen zu wählen. Dessen Eigenschaften können dann geändert werden.

Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts ändern Sie den Abstand zwischen dem gewählten und dem vorangehenden Zeichen. Außerdem wird der Abstand

auch für alle Zeichen rechts neben dem gewählten Zeichen angepasst.

Durch Ziehen bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste verschieben Sie nur das gewählte Zeichen. Die übrigen Zeichen werden dabei nicht neu positioniert. Durch Ziehen bei gedrückt gehaltener **UMSCHALT**-Taste können Sie das gewählte Zeichen nach oben bzw. unten verschieben.

(3) Buchstaben drehen

Dieser Punkt befindet sich in der oberen rechten Ecke eines Zeichens und erlaubt das Drehen dieses Zeichens.

Durch Ziehen bei gedrückt gehaltener **UMSCHALT**-Taste können Sie das gewählte Zeichen in festen Winkelschritten drehen. Unter „Voreinstellungen – Allgemein-Register“ auf Seite 19 erfahren Sie, wie Sie diese Winkelschritte festlegen. Durch Ziehen bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste wählen Sie wieder die ursprüngliche Position für das gedrehte Zeichen.

(4) Buchstabenabstand

Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts ändern Sie den Zeichenabstand im gewählten Text. Normalerweise weisen alle Zeichen und Wörter den gleichen Zeichenabstand auf.

Durch Ziehen bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste ändern Sie den Wortabstand.

(5) Zeilenabstand

Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts können Sie für alle Zeilen den gleichen Abstand einstellen.

(6) Blockgröße

Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts ändern Sie die Breite des Textblocks. Daher ist diese Option auch nur für Blocktext verfügbar.

(7) Zentrieren

Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts ändern Sie die Position des Kreises. Wenn Sie den Punkt bei gedrückt gehaltener **UMSCHALT**-Taste ziehen, stehen nur bestimmte Positionen für den Kreis zur Verfügung.

Nach Aufrufen des Bogen-Registers erscheinen noch weitere Kontrollpunkte, die Sie ebenfalls verwenden können:

(a) Zentrieren

Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts ändern Sie die Mittelposition und den Radius des Kreises.

(b) Innerer Radius

Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts ändern Sie den Radius des Kreises unter Beibehaltung des Mittelpunkts und der **oberen** Position. Dadurch wird der Text „verzerrt“.

Wenn Sie beim Ziehen jedoch die **STRG**-Taste gedrückt halten, wird der Text nicht verzerrt.

(c) Äußerer Radius

Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts ändern Sie den Radius des Kreises unter Beibehaltung des Mittelpunkts und der **unteren** Position. Dadurch wird der Text „verzerrt“.

Wenn Sie beim Ziehen jedoch die **STRG**-Taste gedrückt halten, wird der Text nicht verzerrt.

(d) Drehen

Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts ändern Sie die Position des Bogentextes auf dem Kreis.

Halten Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um die Position einzuschränken. Unter „Voreinstellungen – Allgemein-Register“ auf Seite 19 erfahren Sie, wie die Winkel eingeschränkt werden.

(e) Schlagwinkel

Durch Ziehen dieses Kontrollpunkts ändern Sie den Schlagwinkel des Bogentextes auf dem Kreis. Dabei ändern sich die Zeichenbreite und der Zeichenabstand.

Halten Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um den Schlagwinkel einzuschränken. Unter „Voreinstellungen – Allgemein-Register“ auf Seite 19 erfahren Sie, wie der Winkel eingeschränkt wird.

Durch Ziehen bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste sorgen Sie dafür, dass sich beide Textenden in gleichen Schritten nach außen bewegen.

Bearbeiten von Text

Bereits eingegebener Text kann ergänzt und korrigiert werden:

1. Wählen Sie eines der Text-Werkzeuge.
2. Klicken Sie auf den zu bearbeitenden Text.
3. Platzieren Sie den Cursor an der gewünschten Stelle und beginnen Sie mit der Texteingabe.

ABC DEF GHI → ABdefC DEF GHI

- Verschieben Sie den Cursor mit den Pfeiltasten zur gewünschten Stelle innerhalb des Textes.
- Drücken Sie die **POS1**-Taste, wenn der Cursor wieder zum Beginn der aktuellen Zeile springen soll.
- Drücken Sie die **ENDE**-Taste, damit der Cursor zum Ende der aktuellen Zeile springt.

4. Markieren Sie Textstellen, die Sie ersetzen möchten, und überschreiben Sie den Text oder fügen Sie kopierten Text ein.

ABC DEF GHI → ABC jkl GHI

- Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, während Sie mit dem Pfeil nach links oder nach rechts mehrere zu ändernde Zeichen wählen.
- Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um mit dem Pfeil nach oben alle Zeichen ab Zeilenbeginn bis zur aktuellen Position oder mit dem Pfeil nach unten alle Zeichen ab der aktuellen Position bis zum Zeilenende auszuwählen.
- Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor über die gewünschte Zeichengruppe.
- Doppelklicken Sie auf ein Wort, um das ganze Wort auszuwählen.

Auswählen von Text

Text kann entweder als Einheit, als Zeile oder als Zeichengruppe ausgewählt werden.

Auswählen des gesamten Textes

Wählen Sie den Text mit dem **Auswählen**-Werkzeug.

Auswählen eines oder mehrerer Zeichen

Klicken Sie und ziehen Sie das **Text**-Werkzeug über die gewünschten Zeichen.

Auswählen eines Zeichens

1. Wählen Sie den Text.
2. Wählen Sie das **Zeichen**- oder **Absatz**-Register in DesignCentral.
3. Klicken Sie auf den Kontrollpunkt **Buchstabe verschieben**.

Auswählen einer ganzen Zeile

1. Wählen Sie den Text.
2. Wählen Sie das **Zeichen**- oder **Absatz**-Register in DesignCentral.
3. Klicken Sie auf den **Zeilenabstand**-Kontrollpunkt.

   Die Textgrundlinie erhält nun die Ebenenfarbe (Vorgabe: Rot).

ABCDE FGHIJ KLMNO

Gesamter Text ausgewählt

ABCDE FGHIJ KLMNO

Nur die zweite Zeile ausgewählt

Ein Zeichen ausgewählt

Mehrere Zeichen ausgewählt

Ändern der Texteigenschaften

Ändern der Schrift

Alle in Ihrem System aktiven Schriften können verwendet werden. Außerdem stehen die Sonderschriften im Programmordner zur Verfügung. Es handelt sich dabei um die Schriften URW, Casfonts und Flexifonts.

So ändern Sie die Schrift für einen vorhandenen Text:

1. Wählen Sie den Text.
2. Zeigen Sie im Menü **Text** auf **Font** und klicken Sie in der Übersicht auf die gewünschte Schrift. Wenn die gewünschte Schrift momentan nicht sichtbar ist, müssen Sie ganz oben im Menü auf **Mehr** klicken.

So ändern Sie die Schrift und andere Eigenschaften in DesignCentral:

1. Wählen Sie den Text.
2. Klicken Sie auf das **Zeichen**-Register von DesignCentral.
3. Ändern Sie die Eigenschaften.

   Beim Suchen nach Schriften wird jeweils ein Beispiel der momentan ausgewählten Schrift angezeigt.

   Vor dem Namen jeder Schrift erscheint ein Symbol, das auf den Typ verweist:

	TrueType-Schrift		Casfonts
	Adobe Type 1-Schrift		URW-Schrift
	FSfonts		

Ändern der Textausrichtung

So ändern Sie die Ausrichtung des Texts:

1. Wählen Sie den Text. Sie müssen dazu nicht die einzelnen Buchstaben auswählen, sondern lediglich das gesamte Textobjekt.
2. Wählen Sie **Ausrichtung** im Menü **Text** und wählen Sie dann eine der folgenden Optionen zur Textausrichtung:

Links	Die Textzeilen werden am linken Rand ausgerichtet und enden in ungleichmäßigen Abständen vom rechten Rand.
Zen-trieren	Jede Textzeile wird entlang der Mittellinie ausgerichtet, wodurch die einzelnen Zeilen in unterschiedlichen Abständen vom linken und rechten Rand enden.
Rechts	Die Textzeilen werden am rechten Rand ausgerichtet und beginnen in ungleichmäßigen Abständen vom linken Rand.
Voll	Die Abstände zwischen den einzelnen Wörtern werden so angepasst, dass jede Zeile den gesamten Bereich zwischen dem linken und rechten Rand exakt ausfüllt.

Ändern der Textvoreinstellungen

Neuer Text, den Sie eingeben, verwendet anfangs die Voreinstellungen für die Schrift. Diese Vorgaben können Sie selbst einstellen:

1. Achten Sie darauf, dass kein Text gewählt ist.
2. Wählen Sie das **Text**-Werkzeug
3. Stellen Sie über das **Text**-Menü oder in DesignCentral die gewünschten Vorgaben ein.

Suchen und Ersetzen

Das Programm enthält ein Standard-Dialogfeld, mit dem Text gesucht und bei Bedarf ersetzt werden kann.

So suchen und ersetzen Sie Text:

1. Wählen Sie **Suchen/Ersetzen** im Menü **Text**.
2. Geben Sie den zu suchenden Text ein.
    - Klicken Sie auf die **Format**-Schaltfläche, wenn nur Text eines bestimmten Formats gefunden **werden** soll. Es erscheint nun das Dialogfeld **Formateinstellungen suchen**, in dem Sie die Schrift, den Stil und/oder die Größe eingeben können.
    - Wenn Sie nicht unbedingt ganze Wörter suchen möchten, müssen Sie **Nur ganze Wörter** deaktivieren.
    - Wenn die Zeichen nur innerhalb des gewählten Textes gefunden werden sollen, müssen Sie **Nur Auswahl** aktivieren.
    - Wenn die Zeichen nur in der eingegebene Form (groß oder klein) gefunden werden sollen, müssen Sie **Groß- u. Kleinschreibung beachten** aktivieren.
3. Geben Sie bei Bedarf den Ersatztext ein. Klicken Sie auf die **Format**-Schaltfläche, um den Text auch gleich auf die gewünschte Weise zu formatieren.
4. Wenn die erste Zeichenfolge gefunden wurde, können Sie:
    - Auf **Weitersuchen** klicken, um die nächste Stelle mit der gesuchen Zeichenfolge zu ermitteln.
    - Auf **Ersetzen** klicken, um die Zeichenfolge zu ersetzen.
    - Auf **Alle ersetzen** klicken, um alle **betreffenden** Zeichenfolgen in einem Durchgang zu ersetzen.

Rechtschreibkontrolle

Die Software verfügt über eine Funktion zur Rechtschreibprüfung für den Text in Ihrem Design.

Rechtschreibprüfung während der Eingabe

Diese Funktion dient dazu, den Text bereits während der Eingabe mithilfe des Text-Werkzeugs auf Rechtschreibfehler zu überprüfen. Wörter mit Fehlern werden mit einer gezackten roten Linie unterstrichen.

spelling errer

Rechtschreibfehler

Die Rechtschreibprüfung während der Eingabe steht nur zur Verfügung, wenn Sie das Text-Werkzeug verwenden. Dabei werden nur Rechtschreibfehler im ausgewählten Textobjekt angezeigt.

Einstellen der Optionen für die Rechtschreibprüfung während der Eingabe

So stellen Sie die Optionen für die Rechtschreibprüfung während der Eingabe ein:

1. Wählen Sie **Voreinstellungen** im Menü **Bearbeiten**.
2. Klicken Sie auf das **Werkzeuge**-Register.
3. Wählen Sie **Rechtschreibung überprüfen** in der Liste links im Dialogfeld.

Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Sprache	Wählen Sie die Sprache aus, in der die Rechtschreibprüfung verwendet werden soll.

Rechtschreibung während der Eingabe prüfen	Aktivieren Sie diese Option, damit die Rechtschreibung während der Eingabe geprüft wird. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird die Rechtschreibung nicht automatisch während der Eingabe geprüft.

Manuelle Rechtschreibprüfung

Mithilfe des Werkzeugs für die manuelle Rechtschreibprüfung können Sie das gesamte Design auf Schreibfehler überprüfen.

1. Wählen Sie Rechtschreibung überprüfen im Menü Text.
    a. Wählen Sie in der **Sprache**-Liste die gewünschte Sprache.
    b. Wenn die Rechtschreibung nur innerhalb des gewählten Textes korrigiert werden soll, müssen Sie **Nur Auswahl** aktivieren.
    c. Aktivieren Sie **Groß- u. Kleinschreibung beachten**, wenn dieser Umstand für den betreffenden Text wichtig ist.
2. Wählen Sie in der Übersicht **Falsch geschriebenes Wort** das zu verbessernde Wort.
3. So korrigieren Sie die Rechtschreibung für ein Wort:
    a. Wählen Sie unter **Vorgeschlagene Korrekturen** das richtige Wort bzw. geben Sie die richtige Schreibweise im Feld **Ändern zu** ein.
    b. Klicken Sie auf **Ändern**, um die Korrektur nur für dieses einzelne Wort durchzuführen, oder auf **Alles ändern**, um die Korrektur im gesamten Design überall dort anzuwenden, wo das Wort in der fehlerhaften Schreibweise vorhanden ist.
4. Wenn die Schreibweise eines Worts an der angezeigten Stelle ignoriert werden soll, klicken Sie auf **Ignorieren**. Klicken Sie auf **Alle ignorieren**, um die Schreibweise dieses Worts überall im Design zu ignorieren.
5. Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um ein Wort in das anwenderspezifische Wortverzeichnis aufzunehmen.
6. So bearbeiten Sie das anwenderspezifische Wortverzeichnis:
    a. Klicken Sie auf **Liste bearbeiten**.
    b. Um ein Wort in das anwenderspezifische Wortverzeichnis aufzunehmen, geben Sie das Wort in das Feld unterhalb der Liste ein und klicken Sie auf **Hinzufügen**.
    c. Um ein Wort im anwenderspezifischen Wortverzeichnis zu ändern, wählen Sie das Wort in der Liste aus, geben Sie dann das Wort in der korrigierten Schreibweise in das Feld unterhalb der Liste ein und klicken Sie auf **Ändern**.
    d. Um ein Wort aus dem Wortverzeichnis zu entfernen, wählen Sie das Wort in der Liste aus und klicken Sie auf **Entfernen**.
    e. Klicken Sie auf **Fertig**, wenn Sie fertig sind.
7. Klicken Sie auf **Fertig**, um die Rechtschreibkorrektur zu beenden.

Ändern der Schreibweise

So ändern Sie die Schreibweise eines Textes:

1. Wählen Sie den Text.
2. Zeigen Sie im Menü **Text** auf **Schreibweise** und klicken Sie in der Übersicht auf die gewünschte Schreibweise.

GROSSBUCH-STABEN	Der gesamte Text wird in Großbuchstaben umgewandelt.
Kleinbuch-staben	Der gesamte Text wird klein geschrieben.
Erster Buchstabe groß	Nur der erste Buchstabe eines Satzes wird jeweils groß geschrieben – alle anderen Wörter werden klein geschrieben.
Titelsatz	Jedes Wort des gewählten Textes beginnt mit einem Großbuchstaben.
uMGEKEHRT	Macht aus Kleinbuchstaben Großbuchstaben und umgekehrt.

Ändern des Kerning

„Kerning“ ist der Abstand zwischen den einzelnen Textzeichen. Diese Einstellung ist für fast alle Schriften unterschiedlich. Die meisten Schriften enthalten daher spezifische Kerning-Informationen.

Verwendung des automatischen Kerning

Das Programm bietet mehrere Optionen zum Einstellen der Überschneidung (Kerning).

1. Wählen Sie den Text.
2. Zeigen Sie im Menü **Text** auf **Kerning** und klicken Sie in der Übersicht auf die gewünschte Einstellung.

Überlappung Berührend Eng

Mittel Weit Standard

Manuelles Kerning

In bestimmten Situationen braucht nur der Abstand zwischen bestimmten Zeichen geändert zu werden.

So ändern Sie den Zeichenabstand für den gesamten Text:

1. Wählen Sie den Text.
2. Ändern Sie den **Buchstabenabstand** im Zeichen-Register von DesignCentral.

So ändern Sie den Abstand zwischen zwei Zeichen:

1. Klicken Sie mit dem **Text**-Werkzeug zwischen die beiden Zeichen.
2. Ändern Sie den **Buchstabenabstand** im Zeichen-Register von DesignCentral.

   Wenn Sie bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste auf den Pfeil nach rechts bzw. nach links drücken, wird das Kerning verringert bzw. vergrößert.

Einstellen des Kerning

Statt das Kerning für jedes Projekt neu einzustellen, können Sie auch die Kerning-Vorgabe für Zeichenpaare in einer bestimmten Schrift festlegen. Durch Anlegen einer Kerning-Tabelle für die am häufigsten verwendeten Schriften sorgen Sie dafür, dass die betreffenden Zeichen jederzeit Ihren Vorstellungen entsprechend angezeigt werden.

Das so geänderte Kerning wird nur innerhalb dieses Programms verwendet. Andere Programme sind von Änderungen nicht betroffen.

So legen Sie das Kerning für ein bestimmtes Zeichenpaar fest:

1. Wählen Sie den Text.
2. Wählen Sie Kerning definieren im Menü Text.
3. Geben Sie an, wo die Kerning-Einstellungen gespeichert werden sollen.

Nur Auswahl	Das Kerning wird nur für den gewählten Text verwendet.
Im Dokument	Das Kerning gilt für alle Zeichenpaare im Dokument, die diese Schrift verwenden.
Als Standard	Das Kerning wird für alle Dateien verwendet.

   Im Dialogfeld „Kerning definieren“ können Sie weitere Zeichenpaare eingeben.

4. Ziehen Sie die betreffenden Zeichen zum Dialogfeld **Kerning definieren** oder geben Sie im **Kerning**-Feld einen Wert ein.

Als Einheit für die Kerning-Definition werden so genannte „Em“-Schritte verwendet. Ein „Em“-Schritt entspricht der Breite des Buchstaben „M“ innerhalb der gewählten Schrift.

5. Klicken Sie auf **OK**.

Auftrennen und Verbinden von Text

Text, der mehrere Zeilen umfasst, kann in Einzelzeilen unterteilt werden. Umgekehrt lassen sich Einzelzeilen miteinander verbinden.

Auftrennen

Verbinden

Text mit mehreren Zeilen

Einzelzeilen

So trennen Sie Textzeilen voneinander:

1. Wählen Sie den Text.

2. Wählen Sie Textzeilen auftrennen im Menü Text.

Falls es sich um eine einzelne Zeile handelt, werden die einzelnen Zeichen der Zeile voneinander getrennt.

So verbinden Sie mehrere Zeilen miteinander:

1. Wählen Sie die zu verbindenden Textblöcke.
2. Wählen Sie Textzeilen verbinden im Menü Text.

Ändern der Textausrichtung

Hiermit können Sie vertikalen Text in horizontalen Text verwandeln und umgekehrt:

1. Wählen Sie den Text.
2. Zeigen Sie im Menü **Text** auf **Textausrichtung** und klicken Sie dann auf **Horizontal** oder **Vertikal**.

ABC
Als vertikaler Text
Als horizontaler Text
A
B
C

Ändern der Textblockgröße

So ändern Sie die Texthöhe oder -breite:

1. Wählen Sie den Text.
2. Wählen Sie **Textabstand** im Menü **Text**.
3. Geben Sie die gewünschte **Breite** und **Höhe** ein.
   - Wenn Sie **Nur mit Wortabstand ausrichten** markiert haben, ändert sich nur der Abstand zwischen den Wörtern. Enthält der Text keine Leerstellen, ändert sich die Breite nicht.
   - Wenn Sie **Proportional** markiert haben, ändert sich bei Eingabe eines Wertes auch automatisch der andere Wert, sodass die Abmessungen proportional zueinander bleiben.

Die Höhe kann nur geändert werden, wenn der Text mindestens zwei Zeilen umfasst.

Arbeiten mit Braille-Text

Mit dieser Funktion kann normaler Text in Braille-Text umgewandelt werden.

Umwandeln von Text in Braille

1. Wählen Sie den Text aus, der umgewandelt werden soll.
2. Zeigen Sie im Menü **Text** auf **Braille** und wählen Sie dann **Text nach Braille**.
3. Stellen Sie folgende Parameter ein:

1 2 3
In Braille
In Text

Grade 1/ Grade 2	Wandelt den Braille-Code in Braille der Stufe 1 oder Stufe 2 um. Bei Stufe 1 entspricht jede Braille-Zelle einem Buchstaben des Alphabets. Bei Stufe 2 kann eine Braille-Zelle einem Kürzel oder einzelnen Buchstaben entsprechen, der auf ein ganzes Wort verweist. Diese Methode hängt von der gewählten Sprache ab. In dieser Software sind Braille-Umwandlungen der Stufe 2 in Dänisch, Deutsch, Englisch, Niederländisch, Norwegisch, Schwedisch und Spanisch möglich.
Nur Kleinbuch-staben	Wandelt den Text in Kleinbuchstaben um. Dabei werden Informationen über die Großschreibung entfernt.

DesignCentral
Grade 2
Lowercase Only
Show Empty Dots
CA Standard
4.248pt
Drill
Edit...

DesignCentral – Register „Braille“

Leere Punkte zeigen Wählen Sie diese Option, wenn auch die nicht verwendeten Punkte bei Auswahl des Textes angezeigt werden sollen. Leere Punkte werden aber nicht ausgegeben.

CA Standard Wenn diese Option aktiviert ist, wird der kalifornische Braille-Standard erzwungen, wobei ein bestimmter Abstand zwischen den Braille-Punkten verwendet wird.

4.248pt — Kennzeichnet den Durchmesser jedes Braille-Punkts.

Bohren Im Bohren-Stil wird das Design nicht verändert. An jedem Braille-Punkt werden dabei Löcher gebohrt.

Bohren-Stil

Füllung Im Füllung-Stil wird ein schwarzer Rahmen um den Braille-Text gezogen und die Objekte werden zusammengefasst, sodass die Braille-Punkte als Löcher erstellt werden.

Füllung-Stil

Laser Im Laser-Stil wird hinter dem Braille-Text ein schwarzer Rahmen erstellt und die Punkte werden mit einem radialen Verlauf versehen, sodass der Mittelpunkt weiß ist und der Bereich um den Punkt in Schwarz übergeht.

Laser-Stil

Verwandelt Braille-Text wieder in normalen Text.

Bearbeiten Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Originaltext zu bearbeiten.

Arbeiten mit Barcodes

Normaler Text kann in Barcodes der Kodierung „39“ oder „Extended 39“ umgewandelt werden.

Code 39 ist ein alphanumerischer Barcode. Er kann die Ziffern 0~9, die Großbuchstaben A~Z, Leerstellen und bestimmte Symbole enthalten (- . * $ / % +). Wenn Sie auch Kleinbuchstaben benötigen, können Sie „Extended 39“ wählen. Dann stehen sogar alle 128 ASCII-Zeichen zur Verfügung (dank einer Paarung der vorhandenen „39“-Zeichen).

Umwandeln von Text in Barcode

1. Wählen Sie den Text.
2. Zeigen Sie im Menü **Text** auf **Barcode** und klicken Sie dann auf **Barcode 39** oder **Barcode 39 Extended**.

In Barcodes umgewandelter Text kann nicht mehr vergrößert bzw. verkleinert werden. Bogen- oder Pfadtext kann nicht in Barcodes umgewandelt werden.

Umwandeln von Barcode in Text

1. Wählen Sie **Barcode**.
2. Zeigen Sie im Menü **Text** auf **Barcode** und wählen Sie dann **Barcode nach Text**.

Das Barcode-Register von DesignCentral

Nach Auswahl eines Barcodes werden das **Barcode-** und **Barcode-Text**-Register von DesignCentral angezeigt, wo folgende Eigenschaften und Befehle zur Verfügung stehen:

Barcode39	Erlaubt die Auswahl des benötigten Codes: „Barcode 39“ oder „Extended Barcode 39“.
0.025cm	Breite eines schmalen Streifens.
50.0%	Höhe der Barcode-Streifen.
2.200	Breitenverhältnis zwischen dicken und schmalen Streifen.
1.000	Breitenverhältnis zwischen Freiräumen und schmalen Streifen.
12.000	Breite des Freiraums vor und hinter dem Strichcode.

Barcode-Text-Reg.

Titel zeigen	Klicken Sie auf diese Option, wenn der Titel unter dem Strichcode angezeigt werden soll.
Sternchen zeigen	Klicken Sie auf diese Option, wenn auch die Sternchen des Titels angezeigt werden sollen.
Arial / Regular	Schrift und Stil für den Titel.
Bearbeiten	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Originaltext zu bearbeiten.
Umwandeln in Text	Wandelt den Barcode in Text um.

Verwendung von Symbolen (Sonderzeichen)

In bestimmten Situationen ist es unter Umständen notwendig, Sonderzeichen (Symbole) zu verwenden.

Verwendung vorhandener Schriften

Wenn Sie über eine Schrift mit Sonderzeichen verfügen, können Sie deren Zeichen folgendermaßen verwenden:

1. Klicken Sie mit dem **Text**-Werkzeug auf den Text und bewegen Sie den Cursor zu der Stelle, an der das Sonderzeichen eingefügt werden soll.
2. Wählen Sie im **Symbole einfügen** im Menü **Text**.
3. Wählen Sie die Schrift und klicken Sie auf das gewünschte Sonderzeichen.

   Klicken Sie auf **Eingabe**, um zur nächsten Zeile zu gehen, und auf **Abstand**, um eine Leerstelle einzugeben.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Erstellen neuer Sonderzeichen

Bei Bedarf können Pfade und Formen zu Sonderzeichen umgewandelt werden:

1. Wählen Sie einen Pfad.
2. Wählen Sie Buchstaben definieren im Menü Text.
3. Wählen Sie in **DesignCentral** den Schrifttyp und -stil für das einzufügende Zeichen.
4. Wählen Sie über **Zeichen** die Tastenentsprechung bzw. den Zeichencode aus.
5. Um eine brauchbare Größe und Position für dieses Zeichen einstellen zu können, sollten Sie über **Referenzbuchstabe** einen Anhaltspunkt wählen.

   Die Grundlinie und der Rahmen des neuen Zeichens werden im gleichen Verhältnis angeordnet wie beim Referenzzeichen. Wenn Sie kein Referenzzeichen wählen, befindet sich die Grundlinie an der Unterseite des Objektrahmens, und das Zeichen wird so skaliert, dass es in den maximalen Aufstieg passt.

Die Position und Größe des Sonderzeichens kann auch durch Anklicken und Ziehen der Kontrollpunkte geändert werden.

Grund-linie

Rahmen und Kontrollpunkte

In diesem Beispiel müssen Sie das „C“ der Schrift Arial Regular wählen, um Ihr Sonderzeichen einzugeben.

6. Klicken Sie auf **Anwenden**.

In folgendem Beispiel wird das „C“ der Arial-Schrift durch ein Telefonsymbol ersetzt. Wenn Sie also die Arial-Schrift wählen und ein „C“ eingeben, erscheint ein Telefonsymbol.

ABCDE

Bei Verwendung der ursprünglichen Arial-Schrift.

Derselbe Text nach dem Ersetzen des Buchstabens durch ein Symbol.

Selbst definierte Zeichen werden nur innerhalb dieses Programms verwendet. In anderen Anwendungen stehen solche Zeichen nicht zur Verfügung. Auch bereits eingegebener Text ändert sich nicht beim Definieren neuer Symbole.

So löschen Sie ein selbst definiertes Zeichen wieder:

1. Wählen Sie den Text.
2. Wählen Sie Buchstaben definieren im Menü Text.
3. Wählen Sie den Schrifttyp und -stil, der das zu löschende Zeichen enthält.
4. Wählen Sie über **Zeichen** die Tastenentsprechung bzw. den Zeichencode aus.
5. Klicken Sie auf **Löschen**.

Arbeiten mit Textstilen

Bei Bedarf können Sie Textattribute kopieren und anderen Textobjekten eines Dokuments zuordnen. Außerdem können Textstile in einer Liste gespeichert werden. Ein Textstil enthält folgende Eigenschaften:

- Schrift
- Kerning
- Wortab-stand
- Zeilenlauf-richtung
- Stil
- Größe
- Buchstaben abstand
- Zeilenab-stand
- Richtung
- Breite
- Vertikaler Versatz
- Buchstaben-Ausrichtung
- Neigen
- Ausrichtung

Kopieren und Einfügen von Textstilen

1. Wählen Sie den Text mit den gewünschten Eigenschaften.
2. Zeigen Sie im Menü **Text** auf **Textstil** und klicken Sie auf **Stil kopieren**.
3. Klicken Sie auf den zu ändernden Text.
4. Zeigen Sie im Menü **Text** auf **Textstil** und klicken Sie auf **Stil einfügen**.

ABCDEF → Stil kopieren ... ABCDEF

GHIJKL ... Stil einfügen → GHIJKL

Speichern von Stilen in der Stilliste

1. Wählen Sie den Text.
2. Zeigen Sie im Menü **Text** auf **Textstile** und klicken Sie auf **Stil speichern**.
3. Geben Sie den Stilnamen ein.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Anwenden von Stilen aus der Stilliste

1. Wählen Sie den Text.
2. Zeigen Sie im Menü **Text** auf **Textstil** und klicken Sie auf **Stil anwenden**.
3. Wählen Sie in der Übersicht den gewünschten Stil.

4. Klicken Sie auf **OK**.

Textvoreinstellungen

So ändern Sie die Textvoreinstellungen:

1. Wählen Sie Voreinstellungen im Menü Bearbeiten.
2. Klicken Sie auf das **Werkzeuge**-Register.
3. Wählen Sie in der Liste links im Dialogfeld das **Text**-Werkzeug.

Es stehen folgende **Textvoreinstellungen** zur Verfügung:

Font Größe

Wählen Sie die Option zum Einstellen der Schriftgröße für eine bestimmte Texthöhe:

Schrift-höhe verwenden – Das Programm stellt die Schriftgröße so ein, dass die Höhe des Rahmens für die Schrift der angegebenen Höhe entspricht.

Basiert auf Höhe von __ – Das Programm stellt die Schriftgröße so ein, dass die Höhe des angegebenen Buchstabens (vom oberen Rand des Buchstabens bis zur Grundlinie) genau der angegebenen Höhe entspricht. Laut Vorgabe wird dabei die Höhe des Buchstabens „X“ zugrundegelegt. Der Vorteil des Arbeitens mit einem Referenzzeichen besteht darin, dass die exakte Größe des Zeichens bekannt ist.

Die Wahl des Referenzzeichens bedeutet nicht, dass alle Zeichen automatisch seine Größe erhalten.

Im Beispiel unten wurde Text ausgewählt. In DesignCentral wurde dieselbe Größe eingestellt.

[A] [B] [C]

Xa Xa Xa

Höhe des Texts in Design Central

[A]: Die Höhe des Buchstabens „X“ wurde unter **Basiert auf Höhe von** als Referenz definiert**.** Die Höhe des Buchstabens „X“ entspricht genau der in DesignCentral festgelegten Größe, da dieser Buchstabe als Referenz verwendet wurde. Die Höhe aller anderen Buchstaben (z.B. „a“) wird proportional hierzu eingestellt.

[B]: Die Höhe des Buchstaben „a“ wurde unter **Basiert auf Höhe von** als Referenz definiert**.** Die Höhe des Buchstabens „a“ entspricht dem in DesignCentral definierten Wert. Die Höhe aller anderen Buchstaben, z.B. „X“, wird proportional hierzu eingestellt.

[C]: Die Einstellung **Schrifthöhe verwenden** für **Font Größe** (Voreinstellungen). Die Höhe des ursprünglichen Schriftrahmens entspricht dem in DesignCentral eingestellten Wert.

Breite/Buch-stabenab-stand/Wort-abstand

Dieser Wert kann in DesignCetral entweder als Einheit oder als Prozentwert angezeigt werden.

Bildschirm-fonts glätten

Wenn der Text auch auf dem Bildschirm möglichst glatt angezeigt werden soll, müssen Sie diese Option markieren.

Die Option **Bildschirmfonts glätten** sorgt zwar für eine „rundere“ Darstellung des Textes auf dem Bildschirm, allerdings entspricht die angezeigte Größe nicht mehr unbedingt der tatsächlichen Zeichengröße.

Bestimmte Zeichen enthalten einen roten Rand, wenn sie angewählt werden. Dieser rote Rand verweist auf die tatsächlich ausgegebene Linie.

Kits für die chinesische Sprache verwenden

Markieren Sie diese Option, damit chinesische Zeichen akzeptiert werden, die bei Verwendung eines auf dem römischen Alphabet beruhenden Windows-Zeichensatzes mithilfe des chinesischen Sprachkits eingegeben werden.

Diese Option steht auf einem Macintosh nicht zur Verfügung.

Arbeiten mit Schriften

Installieren von Schriften

Das Programm erlaubt die Verwendung folgender Schriften: TrueType, Adobe Type 1, FSfont, Casfont und URW.

Installieren von TrueType-Schriften

Zum Installieren von TrueType-Schriften müssen Sie die Schriftdateien in das **Schriften**-Verzeichnis des Betriebssystems kopieren. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihr Betriebssystem.

Installieren von Adobe Type 1-Schriften

Adobe Type 1-Schriften werden von allen Macintosh-Betriebssystemen unterstützt. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihr Betriebssystem.

Windows 2000, XP und neuere Betriebssysteme bieten vollständige Unterstützung für Adobe Type 1-Schriften. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihr Betriebssystem.

Bei früheren Versionen von Windows müssen Sie Adobe Type Manager® installieren, um Adobe Type 1-Schriften verwenden zu können. Weitere Informationen finden Sie in der Adobe-Dokumentation.

Installieren von FSfonts

So installieren Sie FSfonts:

1. Kopieren Sie die Schriftdateien in den Ordner **FSFonts**.
2. Wählen Sie Voreinstellungen im Menü Bearbeiten.
3. Wählen Sie das **Font**-Register
4. Geben Sie einen Pfad ein oder klicken Sie auf **Durchsuchen**, um den Ordner anzugeben, in dem sich die Schriften befinden.
5. Wenn die Schriften geschützt sind, müssen Sie auf **Hinzufügen** klicken und das Passwort eingeben.
6. Klicken Sie auf **OK**.
7. Starten Sie das Programm neu.

Installieren von URW- und Casfonts-Schriften

So installieren Sie URW-und Casfonts-Schriften:

1. Kopieren Sie die Schriftdateien in den Ordner **URWFonts** oder **Casfonts**.
2. Starten Sie das Programm neu.

Casmate-Gravurschriften

Casmate-Gravurschriften werden auf ähnliche Weise installiert wie andere Casmate-Schriften. Es gelten lediglich die folgenden zusätzlichen Bedingungen:

- Beginnt der Dateiname der Schrift mit **ENG_**, **E_** oder **E** (E gefolgt von einem Leerzeichen), wird die Schrift automatisch als Schrift mit offenem Pfad installiert.
- Schriften, deren Dateinamen mit anderen Buchstaben beginnen, müssen in einer Textdatei namens **casfopen.lst** im Ordner **Casfonts** aufgeführt werden. Wenn der Dateiname in die Datei **casfopen.lst** aufgenommen wurde, lädt das Programm die Schrift automatisch als Schrift mit offenem Pfad.

  Die Datei **casfopen.lst** hat folgendes Format:

  - Die erste Zeile enthalt den Abschnitts-Vorspann **[CAS Fonts]**.
  - Alle weiteren Zeilen enthalten Schrifteinträge. Jeder Schrifteintrag befindet sich auf einer separaten Zeile. Ein Schrifteintrag enthält den Namen der Schrift, so wie er in Inspire oder CASmate erscheint, gefolgt von einem Gleichheitszeichen (**=**). Bei den Schrifteinträgen muss die Groß-/Kleinschreibung beachtet werden.

  Das folgende Beispiel zeigt eine typische **casfopen.lst**-Datei:

```
[CAS Fonts]
Eng_Tulip41=
Eng_Glacis41=
Eng_Palm=
Eng_Almond=
Eng_Script=

E Iris=
E Iris LZR=
E Normal Block 1 Line=
E Roman Double Line=
E Cursive 1 Line=

E DOUBLE LINE CONNECTING SCRIPT=
E 4 LINE HELVETICA=
E HELVETICA REGULAR 1983=
```

Ändern der verwendeten Schriften

Das Programm erlaubt die freie Wahl der im System vorhandenen Schriften, die beim Programmstart geladen werden.

Wenn Sie die Auswahl der vom Programm geladenen Schriften ändern möchten, wählen Sie **Font** im Menü **Text** und dann **Ändern**.

Font bearbeiten

Gelöschte Fonts

Gewählte Fonts

Agency FB
Algerian
Arial
Arial Baltic
Arial Black
Arial CE
Arial CYR
Arial Greek
Arial Narrow
Arial Rounded MT Bold
Arial TUR
Arial Unicode MS
Avanti 1
Baha 1

Hinzu >
< Entfernen
Alle hinzu >
< Alle entfernen

ipsu

Beispieltext... Anwenden OK Abbrechen

Ein Beispieltext, der unten im Dialogfeld angezeigt wird, zeigt die ausgewählte Schrift.

- Wählen Sie eine Schrift, die nicht mehr geladen werden soll, in der Liste **Gewählte Fonts** aus und klicken Sie auf **Entfernen**.
- Wählen Sie eine Schrift, die in Zukunft geladen werden soll, in der Liste **Gelöschte Fonts** aus und klicken Sie auf **Hinzufügen**.
- Damit alle Schriften nicht mehr geladen werden, klicken Sie auf **Alle entfernen**.
- Wenn alle Schriften hinzugefügt werden sollen, klicken Sie auf **Alle hinzu**.
- Klicken Sie auf **Anwenden**, um die ausgewählte Schrift für das aktuelle Textobjekt zu übernehmen. ✓ Das Dialogfeld wird geschlossen und die Schrift wird übernommen.

12. Arbeiten mit Pfaden

Ein Pfad enthält eine oder mehrere Linien und/oder Kurven und kann **Offen** oder **Geschlossen** sein. Wenn ein Pfad mehr als ein Segment enthält, werden die Segmente durch einen **Kontrollpunkt** voneinander getrennt. Die Position des Kontrollpunkts bestimmt die Form der benachbarten Segmente.

Bei Kurvensegmenten sind die Ankerpunkte mit **Richtungslinien** versehen, die ihrerseits **Richtungsgriffe** besitzen. Deren Winkel und Größe bestimmen die Kurvenform.

Ein Kontrollpunkt zwischen zwei Segmenten kann folgende Eigenschaften haben:

Symmetrisch	Die Richtungsgriffe haben die gleiche Größe und zeigen entlang der derselben Linie in entgegengesetzte Richtungen.
Geglättet	Die Richtungsgriffe zeigen entlang der derselben Linie in entgegengesetzte Richtungen, haben aber nicht die gleiche Größe.
Höcker	Die Richtungsgriffe befinden sich nicht auf derselben Linie.

Symmetrische Kontrollpunkte

Geglättete Kontrollpunkte

Höcker-Kontrollpunkte

Ein *doppelter Kreis* bzw. ein *doppeltes Rechteck* verweist auf den **Ausgangspunkt** des betreffenden Pfads. Bei offenen Pfaden kann sich der Ausgangspunkt entweder am Beginn oder am Ende befinden. Bei geschlossenen Pfaden kann sich der Ausgangspunkt an einer beliebigen Stelle befinden.

Kontrollpunkte

Es wurde ein gerades Segment gewählt.

Richtungsgriff 1
Richtungslinie 1
Kontrollpunkt
Ausgangspunkt
Richtungslinie 2
Richtungsgriff 2

Es wurde ein Kurvensegment gewählt.

Erstellen von Pfaden

Pfade können mit dem **Bezier-Pfad**- oder dem **Freihand**-Werkzeug angelegt werden.

🖹 Um einen vorhandenen offenen Pfad zu verlängern, müssen Sie das **Bezier-Pfad**- oder **Freihand**-Werkzeug wählen und mit dem Cursor auf eines der beiden Enden des Pfades klicken.

Zeichnen von geraden Segmenten mit dem Bezier-Pfad-Werkzeug

1. Wählen Sie das **Bezier-Pfad**-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf die Stelle auf der Arbeitsfläche, wo das Segment beginnen soll.
3. Klicken Sie auf die Stelle, wo das Segment enden soll.

   🖹 Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um den Linienwinkel einzuschränken.

4. Wiederholen Sie Schritt 3, um noch weitere Geraden zu zeichnen.

- Drücken Sie die **RÜCKTASTE**, um das letzte Segment zu löschen.
- Drücken Sie die **ESC**-Taste oder klicken Sie auf **Neuer Pfad** in DesignCentral, um einen neuen Pfad anzulegen.
- Um einen Pfad zu schließen, müssen Sie den Cursor in der Nähe des Ausgangspunkts platzieren und klicken, sobald darunter ein kleiner Kreis angezeigt wird. Sie können aber auch auf die Schaltfläche **Pfad schließen** in DesignCentral klicken.

Close Path

„Pfad schließen“-Cursor

Geschlossener Pfad

- Drücken Sie die **ENTF**-Taste, um den gesamten Pfad zu löschen.

Zeichnen von Kurvensegmenten mit dem Bezier-Pfad-Werkzeug

1. Wählen Sie das **Bezier-Pfad**-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf die Stelle auf der Arbeitsfläche, wo das Segment beginnen soll.
3. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor auf der Arbeitsfläche zu der Stelle, wo das Segment enden soll.

   Laut Vorgabe ist der neue Kontrollpunkt **symmetrisch**. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, während Sie den Cursor ziehen, um den neuen Punkt **geglättet** darzustellen, oder halten Sie die **ALT**-Taste gedrückt, um ihn als **Höcker** darzustellen.
4. Nach Freigabe der Maustaste können die Richtungslinien durch Ziehen der Richtungsgriffe geändert werden. Mit der **UMSCHALT**-Taste ändern Sie die Länge und den Winkel einer Richtungslinie. Die *Länge* der anderen Richtungslinie ändert sich dabei nicht. Mit der **ALT**-Taste ändern Sie die Länge und den Winkel einer Richtungslinie. Die *Länge* und der *Winkel* der anderen Richtungslinie ändern sich dabei nicht.
5. Wiederholen Sie Schritt 3, um noch weitere Segmente anzulegen.

- Drücken Sie die **RÜCKTASTE**, um das letzte Segment zu löschen.
- Drücken Sie die **ESC**-Taste oder klicken Sie auf **Neuer Pfad** in DesignCentral, um einen neuen Pfad anzulegen.
- Um einen Pfad zu schließen, müssen Sie den Cursor in der Nähe des Ausgangspunkts platzieren und klicken, sobald darunter ein kleiner Kreis angezeigt wird. Sie können aber auch auf die Schaltfläche **Pfad schließen** in DesignCentral klicken.
- Drücken Sie die **ENTF**-Taste, um den gesamten Pfad zu löschen.

Zeichnen von Bögen mit dem Bezier-Pfad-Werkzeug

1. Wählen Sie das **Bezier-Pfad**-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf die Stelle auf der Arbeitsfläche, wo der Bogen beginnen soll.
3. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt und klicken Sie, um den Endpunkt des Bogens zu markieren. Ziehen Sie dann den Bogen mit der Maus in die gewünschte Form. Die Krümmung wird stärker oder geringer, wobei der Cursor immer auf dem Bogen liegt.
4. Nach Freigabe der Maustaste können die Richtungslinien durch Ziehen der Richtungsgriffe geändert werden. Mit der **UMSCHALT**-Taste ändern Sie die Länge und den Winkel einer Richtungslinie. Die *Länge* der anderen Richtungslinie ändert sich dabei nicht. Mit der **STRG**-Taste ändern Sie die Länge und den Winkel einer Richtungslinie. Die *Länge* und der *Winkel* der anderen Richtungslinie ändern sich dabei nicht.

5. Wiederholen Sie Schritt 4, um noch weitere Segmente zu zeichnen.
   - Drücken Sie die **RÜCKTASTE**, um das letzte Segment zu löschen.
   - Drücken Sie die **ESC**-Taste oder klicken Sie auf **Neuer Pfad** in DesignCentral, um einen neuen Pfad anzulegen.
   - Um einen Pfad zu schließen, müssen Sie den Cursor in der Nähe des Ausgangspunkts platzieren und klicken, sobald darunter ein kleiner Kreis angezeigt wird. Sie können aber auch auf die Schaltfläche **Pfad schließen** in DesignCentral klicken.
   - Drücken Sie die **ENTF**-Taste, um den gesamten Pfad zu löschen.

Zeichnen von Segmenten mit dem Freihand-Werkzeug

1. Wählen Sie das **Freihand**-Werkzeug.
2. Stellen Sie in DesignCentral die **Toleranz** ein. Je größer der Toleranzwert, desto glatter wird der Pfad.

Toleranz = 0 Pixel   Toleranz = 10 Pixel   Toleranz = 20 Pixel

3. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor, um den Pfad anzulegen. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um eine gerade Linie zu erstellen.
4. Wenn Sie beim Anlegen des Pfades die **STRG**-Taste gedrückt halten und die Maus zurückziehen, wird der soeben angelegte Pfad gelöscht.

Zeichnen eines Freihand-Pfades   Löschen eines Pfades

5. Um einen Pfad zu schließen, müssen Sie den Cursor in der Nähe des Ausgangspunkts platzieren und klicken.

Umwandeln von Objekten in Pfade

Objekte wie z.B. Formen und Text können in Pfade umgewandelt werden.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **In Konturen umwandeln** im Menü **Anordnen**.

Wenn die Objekte von einem Strich umgeben sind, wird dieser Strich auch auf dem Pfad verwendet.

Beim Umwandeln von Text in Pfade werden verknüpfte Pfade angelegt. Um solche Pfade bearbeiten zu können, müssen Sie ihre Verknüpfungen zuerst lösen.

Striche in Pfade umwandeln

Wählen Sie **Strichstärken konturieren** im Menü **Anordnen**.

Auswählen von Punkten und Segmenten

Anwählen von Segmenten

1. Wählen Sie das **Punkte auswählen**-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf einen Kontrollpunkt oder ein Segment.

   Wenn Sie ein gerades Segment wählen, wird ein gefülltes Quadrat angezeigt. Wenn Sie ein Kurvensegment wählen, werden die Richtungsgriffe und -linien sowie ein gefüllter Kreis angezeigt.

Es wurde ein gerades Segment gewählt.   Es wurde ein Kurvensegment gewählt.

Wenn Sie einen Kontrollpunkt anwählen, erscheint ein Quadrat, wenn das vorangehende Segment gerade ist, oder ein Kreis, wenn das vorangehende Segment eine Kurve ist.

Drücken Sie die **TAB**-Taste, um zum nächsten Punkt zu springen.

3. Um mehrere Segmente oder Punkte auszuwählen, müssen Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt halten, während Sie klicken.

Auswählen eines Kontrollpunkts durch Umschließen

1. Wählen Sie das **Punkte auswählen**-Werkzeug.
2. Klicken Sie und ziehen Sie die Maus, um einen Auswahlrahmen zu erstellen.

Auswahl mehrerer Punkte

Zur Auswahl mehrerer Punkte können Sie auch einen geneigten Auswahlrahmen verwenden. Dieses Verfahren ist praktisch, wenn die benötigten Punkte so angeordnet sind, dass sie nicht mit einem rechteckigen Auswahlrahmen ausgewählt werden können.

So wählen Sie Punkte mit einem geneigten Auswahlrahmen aus:

1. Wählen Sie das **Punkte auswählen**-Werkzeug.
2. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, klicken Sie und definieren Sie durch Ziehen der Maus einen Rand des Auswahlrahmens.
3. Lassen Sie die **STRG**-Taste los, und ziehen sie den Cursor in senkrechter Richtung, um den angrenzenden Rand des Auswahlrahmens zu definieren.
4. Geben Sie die Maustaste wieder frei.

Verwendung von DesignCentral zum Editieren von Punkten und Segmenten

Nach Auswahl eines Punkts oder Segments erscheinen zwei Register in DesignCentral: das **Pfad**- und **Punkt**-Register. Die Angaben in diesen Registern richten sich danach, ob ein Punkt oder ein Segment gewählt wurde.

DesignCentral nach Auswahl eines Segments

Nach Auswahl eines Segments werden in DesignCentral folgende Informationen angezeigt:

Richtungs-griff

Richtungs griff

Auswahl-punkt

DesignCentral

Selektierte 2

0.000in

0.000°

X: 11.499in

Y: 19.075in

2.811in

108.2°

2.811in

-71.8°

Pfad-Register

Punkt-Register

Eigenschaften des Pfad-Registers

Typ des gewählten Segments (Linie oder Kurve). Mit diesen Schaltflächen können Sie einen Typ in einen anderen umwandeln.

26.052cm

Länge des gewählten Segments. Im Falle eines Kurvensegments handelt es sich um die Länge einer imaginären Geraden, die die beiden Segmentenden miteinander verbindet (siehe die Abbildung oben).

17.6°

Neigung des gewählten Segments. Im Falle eines Kurvensegments handelt es sich bei diesem Wert um den Winkel einer imaginären Geraden, die die beiden Segmentenden miteinander verbindet (siehe die Abbildung oben).

Eigenschaften des Punkt-Registers

X: 28.027cm

Y: 37.279cm

Die X- und Y-Koordinaten des Auswahlpunkts (d.h. der Stelle, an der Sie auf das Segment geklickt haben).

Länge und Winkel des Richtungsgriffes, der mit einem **Quadrat** markiert ist.

Länge und Winkel des Richtungsgriffes, der mit einem **Kreis** markiert ist.

DesignCentral nach Auswahl eines Kontrollpunkts

Nach Auswahl eines Kontrollpunkts zeigt DesignCentral alle vorhandenen Informationen zu dem ausgewählten Punkt. Je nach Art des Punkts stehen unter Umständen nicht alle Informationen zur Verfügung.

Richtungs-griff

Richtungs-griff

Gewählter Punkt

Pfad-Register

Punkt-Register

Eigenschaften des Pfad-Registers

Typ des Segments, das sich vor dem gewählten Punkt befindet. Mit diesen Schaltflächen können Sie einen Typ in einen anderen umwandeln.

Typ des gewählten Punkts. Mit diesen Schaltflächen können Sie einen Typ in einen anderen umwandeln. Einen Höcker können Sie nur in einen symmetrischen oder geglätteten Punkt umwandeln, wenn es sich bei den beiden benachbarten Segmenten um Kurven handelt.

Winkel zwischen den beiden Richtungsgriffen.

Eigenschaften des Punkt-Registers

X/Y-Koordinaten des gewählten Punkts.

Länge und Winkel des Richtungsgriffes, der mit einem **Quadrat** markiert ist.

Länge und Winkel des Richtungsgriffes, der mit einem **Kreis** markiert ist.

DesignCentral bei Auswahl eines Gravurpfades

Wenn ein Gravurpfad ausgewählt wird, wird in DesignCentral eine Registerkarte mit Informationen zum Gravurpfad geöffnet.

Richtungs griff

Ausgewählte r Punkt

DesignCentral – Register „Gravurpfad“

Eigenschaften des Registers „Gravurpfad“

Zeigt das Werkzeug an, das in der Werkzeugbibliothek ausgewählt wurde.

Erweiterte Einstellungen für Gravurpfade

Klicken Sie im Register „Gravurpfad“ von DesignCentral auf **Erweitert**, um die erweiterten Einstellungen für Gravurpfade anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Erweiterte Einstellungen für Gravurfüllungen“ auf Seite 153.

Pfadrichtung

Pfade enthalten eine Richtungsangabe. Diese Richtungsangabe wird beim Schneiden verwendet. Wie die Richtungsangabe aufgerufen wird, erfahren Sie unter „Anzeigen der Pfadrichtung“ auf Seite 14.

So ändern Sie die Richtung eines Pfads:

1. Wählen Sie einen Pfad.

2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Pfadrichtung** und stellen Sie die neue Richtung ein.

Automatisch	Die inneren Pfade (Löcher) eines Objekts verlaufen im Uhrzeigersinn und die äußeren Pfade gegen den Uhrzeigersinn.
Umkehren	Hiermit kehren Sie die aktuelle Richtung um.
Im Uhrzeigersinn	Alle Pfade verlaufen im Uhrzeigersinn.
Entgegen Uhrzeigersinn	Alle Pfade verlaufen gegen den Uhrzeigersinn.

Bearbeiten von Pfaden

Die Pfadbearbeitungswerkzeugleiste enthält mehrere Funktionen zum Bearbeiten von Pfaden.

Begradigen von Linien

Mit dem **Begradigen**-Werkzeug können Sie Abschnitte eines Pfades gerade biegen. In bestimmten Fällen, z.B. beim Vektorisieren eines Bildes, wird der dabei erstellte Pfad mit zahlreichen Extrapunkten versehen. Die überflüssigen Punkte können Sie mit diesem Werkzeug beseitigen.

1. Wählen Sie das **Begradigen**-Werkzeug.
2. Platzieren Sie den Cursor über dem Pfad.
3. Klicken Sie auf die Stelle, wo die gerade Linie beginnen soll.
4. Klicken Sie auf die Stelle, wo die gerade Linie enden soll.
5. Ziehen Sie den Start- und Endpunkt in die gewünschte Richtung, um die Ausrichtung der Geraden zu ändern.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** oder doppelklicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Arbeitsfläche.

Horizontale oder vertikale Ausrichtung von Punkten und Segmenten

Mit „Horizontal ausrichten“ und „Vertikal ausrichten“ können Sie mehrere Punkte entlang einer horizontalen oder vertikalen Linie ausrichten.

1. Wählen Sie die Punkte.
2. Wählen Sie **Horizontal ausrichten** oder **Vertikal ausrichten**.

Gewählte Punkte

Horizontal ausgerichtete Punkte

Ausrichten von Punkten oder Segmenten an einem Winkel

Mit dem **Punkte ausrichten**-Werkzeug werden die gewählten Punkte entlang einer Referenzlinie ausgerichtet.

1. Wählen Sie die Punkte.
2. Wählen Sie das **Punkte ausrichten**-Werkzeug.

   Es erscheint eine Referenzlinie für die Ausrichtung.

Referenzlinie

Ausrichtungs-
mitte

3. Klicken Sie auf eines der beiden Enden der Referenzlinie und ziehen Sie es nach oben oder unten, um die Neigung zu ändern. Klicken Sie auf den Ausrichtungsmittelpunkt, um dessen Position zu ändern.

   Bei Bedarf können Sie die Neigung der Referenzlinie auch über die numerischen Felder von DesignCentral einstellen.

Richtung verschieben	Wenn Sie **Am nächsten** wählen, springt der Punkt auf dem schnellsten Weg zur Ausrichtungslinie. Wenn Sie **Horizontal** wählen, springt der Punkt horizontal zur Referenzlinie; bei Auswahl von **Vertikal** erfolgt ein vertikaler Sprung.
Ausrichtungs-mittelpunkt	Die X- und Y-Koordinaten der Ausrichtungsmitte, d.h. des Kreises auf der Ausrichtungslinie.
Ausrichtungs-winkel	Neigung der Referenzlinie.
Ganzen Pfad verschieben	Diese Option ist nur belegt, wenn sich die gewählten Punkte auf unterschiedlichen Pfaden befinden. Wenn diese Option aktiv ist, springt der gesamte Pfad zur Ausrichtungslinie.

Gewählte
Punkte

„Ganzen Pfad verschieben“ aus

„Ganzen Pfad verschieben“ aktiviert

4. Klicken Sie auf **Anwenden** oder doppelklicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Arbeitsfläche.

Ausrichten von Punkten in vertikaler Richtung

Gleichmäßige Punktverteilung

Punkte können entweder in horizontaler oder in vertikaler Richtung gleichmäßig verteilt werden.

1. Wählen Sie die Punkte.
2. Wählen Sie **Abstand** im Menü **Anordnen**.
3. Geben Sie in DesignCentral den Abstand zwischen den Punkten und ihre Verteilungsrichtung ein.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Horizontale Verteilung der Punkte

Wiederholen von Pfaden

Bei Bedarf können mehrere Kopien eines offenen Pfades angelegt werden. Dabei entsteht dann ein geschlossener Pfad.

1. Wählen Sie die Punkte mit dem **Punkte auswählen**-Werkzeug.
2. Wählen Sie **Mehrfachkopie** im Menü **Anordnen**.
3. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Ursprünglicher Pfad

Nach Ausführen von „Mehrfachkopie“

Übernehmen von Länge und Winkel

Mit diesem Werkzeug können Sie die Neigung (Winkel) und Länge eines Segments kopieren und die Einstellungen auf ein anderes Segment anwenden.

1. Wählen Sie das **Länge und Winkel anwenden**-Werkzeug.
2. Geben Sie den Winkel und die Länge in DesignCentral ein oder drücken Sie die **STRG**-Taste und klicken Sie auf das Segment, dessen Winkel- und Längenwerte übernommen werden sollen.

Länge anwenden	Kreuzen Sie diese Option an, um die Länge zu übernehmen.
Winkel anwenden	Kreuzen Sie diese Option an, um den Winkel zu übernehmen.
Segment-Länge	Gibt die Länge an, die auf das Segment angewendet wird. Klicken Sie auf die Schaltfläche rechts neben diesem Feld, um mehrere Vorgaben aufzurufen.
Segment-Winkel	Gibt den Neigungswinkel an, der auf das Segment angewendet wird. Klicken Sie auf die Schaltfläche rechts neben diesem Feld, um entweder einen vorgegebenen oder den entgegengesetzten Winkel zu wählen.

3. Klicken Sie auf das Segment, auf das die Winkel- und Längeneinstellungen angewendet werden sollen.

   Drücken Sie die **UMSCHALT**-Taste, um den Referenzpunkt zu ändern.

Übernehmen der Länge und des Winkels

Klicken Sie, um die Winkel- und Längenwerte zu übernehmen.

Halten Sie beim Klicken die UMSCHALT-Taste gedrückt, um die Winkel- und Längenwerte zu übernehmen.

Abrunden von Ecken

Mit dem **Abgerundete Ecken**-Werkzeug können die Ecken eines Objekts rund gestaltet werden.

Abrunden einer Ecke eines Pfades

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie das **Abgerundete Ecken**-Werkzeug.
3. Wählen Sie **Ausgewählt** im Register „Abgerundete Ecken“ in DesignCentral.
4. Klicken Sie auf die Pfadpunkte der Ecken, die Sie auswählen möchten. Halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt, um mehrere Punkte gleichzeitig auszuwählen.
5. Passen Sie den **Durchmesser** in DesignCentral an oder klicken Sie auf die Kreise an den abgerundeten Ecken und ziehen Sie daran.
6. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Abrunden von mehreren Ecken eines Pfades

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie das **Abgerundete Ecken**-Werkzeug.

3. Wählen Sie entweder **Alle Ecken**, **Innenecken** oder **Außenecken** im Register „Abgerundete Ecken“ in DesignCentral.
4. Passen Sie den **Durchmesser** in DesignCentral an oder klicken Sie auf die Mitte eines Kreises und ziehen Sie daran.

Schärfen von Ecken

Mit dem **Ecke schärfen**-Werkzeug können die Ecken eines Objekts scharf gestaltet werden.

1. Wählen Sie das **Ecke schärfen**-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf die Stelle, wo die scharfe Ecke beginnen soll.
3. Klicken Sie auf die Stelle, wo die scharfe Ecke enden soll.
4. Ziehen Sie den Start- und Endpunkt über den Pfad, um die Position der Ecke anzupassen. Mit der **TAB**-Taste verbinden Sie den Start- und Endpunkt durch eine Gerade.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** oder doppelklicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Arbeitsfläche.

Umwandeln eines Segments in eine Kurve

Mit dem **Optimieren am 3-Punkt-Bogen**-Werkzeug können Sie zwischen zwei Punkten eines Pfades ein Kurvensegment einfügen.

1. Wählen Sie das **Optimieren am 3-Punkt-Bogen**-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf die Stelle, wo die Kurve beginnen soll.
3. Klicken Sie auf die Stelle, wo die Kurve enden soll.
4. Ziehen Sie den Start- und Endpunkt und die Richtungsgriffe über den Pfad, um die Form des Kurvensegments einzustellen. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, während Sie die Richtungsgriffe ziehen, damit die Griffe nur in ihre ursprüngliche Richtung gezogen werden können. Halten Sie die **TAB**-Taste gedrückt, um die Seite, die beibehalten wird, zu ändern.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** oder doppelklicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Arbeitsfläche.

Umwandeln eines Segments in einen geglätteten Bogen

Mit dem **Optimieren am geglätteten Bogen**-Werkzeug erstellen Sie einen Bogen zwischen zwei Segmentpunkten auf einem Pfad.

1. Wählen Sie das Optimieren am geglätteten Bogen-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf die Stelle, wo der Bogen beginnen soll.
3. Klicken Sie auf die Stelle, wo der Bogen enden soll.
4. Ziehen Sie den Start- und Endpunkt über den Pfad und ziehen Sie die Mitte in die gewünschte Richtung, um die Form des Bogens einzustellen. Bei Bedarf können Sie den **Durchmesser** auch in DesignCentral eingeben.

   Drücken Sie die **TAB**-Taste, um die Bogenposition zu ändern.

   Drücken Sie die**TAB** -Taste, um die Bogenrichtung zu ändern.

   Optimierter Pfad
5. Klicken Sie auf **Anwenden** oder doppelklicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Arbeitsfläche.

Umwandeln eines Segments in einen 3-Punkt-Bogen

Mit dem **Optimieren am 3-Punkt-Bogen**-Werkzeug erstellen Sie einen Halbkreis zwischen zwei Segmentpunkten auf einem Pfad.

1. Wählen Sie das **Optimieren am 3-Punkt-Bogen**-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf die Stelle, wo der Bogen beginnen soll.
3. Klicken Sie auf die Stelle, wo der Bogen enden soll.

4. Ziehen Sie den Start- und Endpunkt über den Pfad und ziehen Sie den dritten Kontrollpunkt in die gewünschte Richtung, um die Form des Bogens einzustellen. Drücken Sie die **TAB**-Taste, um die Bogenposition zu ändern.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** oder doppelklicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Arbeitsfläche.

Ziehen, um die Bogenform anzupassen

Umwandeln eines Segments in einen Bogen

Mit dem **Bogen erzeugen**-Werkzeug kann ein Segment eines Pfades in einen Halbkreis umgewandelt werden.

1. Wählen Sie das **Bogen erzeugen**-Werkzeug.
2. Klicken Sie und ziehen Sie ein Segment des Pfades.

   Halten Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um die Bogenform auf einen Halbkreis zu beschränken.
3. Geben Sie die Maustaste wieder frei.

Klicken und ziehen, um den Bogen zu erstellen

Beseitigen überflüssiger Punkte

Viele vektorisierte Pfade weisen eine Anzahl von Zusatzpunkten auf, die nach Möglichkeit entfernt werden sollten.

1. Wählen Sie mit dem **Auswählen**-Werkzeug einen Pfad und alle seine Punkte bzw. mit dem **Punkte auswählen**-Werkzeug nur bestimmte Punkte eines Pfades.
2. Wählen Sie das **Punkte reduzieren**-Werkzeug.
3. Stellen Sie in DesignCentral die **Toleranz** ein. Je kleiner der Toleranzwert, desto genauer wird der ursprüngliche Pfad vektorisiert; bei einem höherem Toleranzwert werden hingegen weniger Punkte erzeugt.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** oder doppelklicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Arbeitsfläche.

Pfad vor dem Reduzieren überflüssiger Punkte

Pfad nach dem Reduzieren überflüssiger Punkte

Entfernen eines Punkts

Mit dem **Punkt entfernen**-Werkzeug kann ein bestimmter Punkt eines Pfades entfernt werden.

1. Wählen Sie das **Punkt entfernen**-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf die zu entfernenden Punkte.

Sie können Punkte auch entfernen, indem Sie sie mit dem **Punkt auswählen**-Werkzeug auswählen und die **ENTF**-Taste drücken.

Hinzufügen eines Punkts

Mit dem **Punkt hinzufügen**-Werkzeug kann jeweils ein Punkt eines Pfades hinzugefügt werden.

1. Wählen Sie das **Punkt hinzufügen**-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf den Pfad, um neue Punkte hinzuzufügen.

Entfernen von Eigenüberschneidungen

Pfade, die sich selbst schneiden, können gesäubert werden:

1. Wählen Sie einen Pfad.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Pfadrichtung** und klicken Sie auf **Automatisch**.

Dieser Befehl wandelt geschlossene Pfade in verknüpfte Kurven um.

Ändern des Startpunkts

Jeder Pfad besitzt einen Start- oder Ausgangspunkt. Beim Ausschneiden beginnt der Plotter immer am Startpunkt des Pfades. Bei offenen Pfaden kann sich der Ausgangspunkt entweder am Beginn oder am Ende befinden.

So ändern Sie den Startpunkt:

1. Wählen Sie mit dem **Auswählen**-Werkzeug einen Pfad bzw. mit dem **Punkte auswählen**-Werkzeug einen Punkt oder ein Segment des Pfades.
2. Wählen Sie das **Startpunkt ändern**-Werkzeug.
3. Klicken Sie auf den Startpunkt und ziehen Sie ihn an die gewünschte Stelle.

Halten Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um den Startpunkt zu einem vorhandenen Punkt zu verlegen.

4. Klicken Sie auf **Anwenden** oder doppelklicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Arbeitsfläche.

Zerlegen in geschlossene Pfade

Mit dem Hackbeil-Werkzeug können geschlossene Pfade zerschnitten werden. Es entstehen dann neue **geschlossene** Pfade. Offene Pfade werden hingegen in offene Pfade zerlegt.

1. Wählen Sie das **Hackbeil**-Werkzeug.
2. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor, um den Pfad zu zerlegen.

Halten Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um den Winkel der Schnittlinie einzuschränken.

Zerlegen in offene Pfade

Auch mit dem Schere-Werkzeug können Pfade zerlegt werden. Dabei entstehen immer **offene** Pfade, selbst wenn ein geschlossener Pfad zerlegt wird.

1. Wählen Sie das **Schere**-Werkzeug.
2. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor, um eine Schnittlinie zu erzeugen. Wenn Sie nur klicken, trennen Sie den Pfad an der betreffenden Stelle.

Halten Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um den Winkel der Schnittlinie einzuschränken.

Auftrennen von Pfaden

Mit diesem Werkzeug können Sie einen Pfad an bereits vorhandenen Punkten zerlegen.

1. Wählen Sie die Punkte.
2. Wählen Sie das **Pfad auftrennen**-Werkzeug.

Gewählte Punkte

Mit diesem Werkzeug können Sie den Pfad auch an einem bestimmten Punkt trennen.

1. Wählen Sie das **Pfad auftrennen**-Werkzeug.
2. Klicken Sie mit dem Cursor auf den Pfad.

Gewählter Punkt

Verbinden von Pfaden

Mit diesem Werkzeug können Sie zwei Punkte, zwischen denen sich ein Freiraum befindet, miteinander verbinden.

1. Wählen Sie die Punkte.
2. Wählen Sie das **Pfade verbinden**-Werkzeug.
3. Stellen Sie in DesignCentral die **Toleranz** ein. Punkte, die sich jenseits dieses Abstands befinden, werden nicht miteinander verbunden.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** oder doppelklicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Arbeitsfläche.

Nicht verbunden, weil die Lücke zu groß ist

Verbunden

Verschmelzen von Pfaden mit dem „Pfade verbinden“-Werkzeug

Mit dem **Pfade verbinden**-Werkzeug ist es auch möglich, zwei Pfade zu einem Pfad zu verschmelzen:

1. Wählen Sie mit dem **Punkte auswählen**-Werkzeug die am nächsten zueinander gelegenen Endpunkte jedes Pfades.
2. Wählen Sie das **Pfade verbinden**-Werkzeug.

Gewählte Punkte

Umwandeln von Ecken in rechte Winkel

Mit diesem Werkzeug können Sie rechte Winkel erstellen.

So verwandeln Sie eine scharfe Ecke in eine rechtwinklige Ecke:

1. Wählen Sie die Ecke bzw. die Segmente.

Wenn Sie ein Segment wählen, werden alle scharfen Ecken des Pfades in rechte Winkel umgewandelt.

2. Wählen Sie das **Rechten Winkel erzeugen**-Werkzeug.

Gewählter Punkt

Entfernen kleiner Objekte

Mit diesem Werkzeug können besonders kleine Objekte entfernt werden. Dieser Schritt ist z.B. nach dem Vektorisieren eines Bitmap-Bildes sinnvoll.

1. Wählen Sie das **Kleinste Objekte entfernen**-Werkzeug.
2. Stellen Sie in DesignCentral den **Schwellwert** ein. Pfade, die kleiner sind als dieser Wert, werden entfernt.
3. Klicken Sie auf **Anwenden** oder doppelklicken Sie auf eine beliebige Stelle auf der Arbeitsfläche.

13. Arbeiten mit Bitmap-Bildern

Eine Bitmap-Datei enthält ein Bild in Form eines Mosaiks aus farbigen Punkten, die als *Pixel* bezeichnet werden. Die Pixel sind in einer festen Anzahl von Reihen und Spalten angeordnet. Bitmaps werden auch als *Rasterbilder* bezeichnet, und die beim Erstellen von Bitmaps verwendete Methode wird als *Rasterisieren* bezeichnet.

Wenn eine Bitmap-Datei bearbeitet wird, werden die Farbwerte der Pixel so verändert, dass ein neues Bild entsteht.

Die folgenden Farbmodi werden unterstützt:

Schwarz-Weiß Jedes Pixel ist entweder schwarz oder weiß (keine Grauschattierungen).

Graustufen Die Pixel werden in 256 verschiedenen Grauschattierungen dargestellt, die von Schwarz bis Weiß reichen.

RGB Die Farbwerte für jedes Pixel werden als Kombination roter, grüner und blauer Werte ausgedrückt. Mit diesem Farbmodell können bis zu 16,7 Millionen verschiedene Farben wiedergegeben werden.

CMYK Die Farbwerte für jedes Pixel werden als Kombination von Werten für die Farben Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz ausgedrückt. Dieses Farbmodell wird in der Regel für den Farbdruck verwendet.

Indexfarbe Die Farbe jedes Pixels wird durch den Verweis auf eine separate Mustertabelle mit 256 Farben indiziert.

Wenn eine Bitmap-Datei mit zu kleiner Auflösung vergrößert oder gedruckt wird, werden die einzelnen Pixel sichtbar. Dadurch erhält das Bild ein gezacktes, *pixiliertes* Erscheinungsbild (siehe oben).

Die „Auflösung“ eines Bildes ergibt sich aus der Anzahl der Bildpunkte in einem vorgegebenen Bereich (meistens ein Zoll) eines Bildes. Dieser Wert wird als „Pixel pro Zoll“ (PPI für den englischen Begriff „Pixels per inch“) oder „Punkte pro Zoll“ (DPI für den englischen Begriff „Dots per inch“) bezeichnet.

Verwendung von DesignCentral

Nach Auswahl eines Bitmap-Bildes erscheinen ein Bitmap- und ein Profil-Register in DesignCentral.

Bitmap-Register

Das Bitmap-Register enthält mehrere Eigenschaften des gewählten Bitmap-Bildes. Außerdem kann dort die Auflösung des Bitmap-Bildes geändert werden. Bei Änderung der Auflösung ändert sich auch die Größe des Bitmap-Bildes. Deaktivieren Sie die **Proportional**-Option, wenn Sie für die horizontale und vertikale Auflösung unterschiedliche Werte eingeben möchten.

Profil-Register

In diesem Register können Sie das **Eingabeprofil** und die **Farbwiedergabe** angeben, was beim Drucken dieses Bitmap-Bildes eine Rolle spielt. Diese Werte können für jedes Bitmap-Bild unterschiedlich eingestellt werden. Weitere Informationen zum Eingabeprofil und der Farbwiedergabe finden Sie unter „Einrichten des Systems für den Farbdruck“ auf Seite 162.

Bildgröße
Dateigröße
Original-Auflösung
Farbmodus
Farbtiefe
Speicherort
Auflösung

Bitmap-Register

Profil-Register

Eingebettete ICC-Profile

Wenn das ausgewählte Bitmap-Bild ein eingebettetes ICC-Profil enthält, wird es im Profil-Register von DesignCentral aufgelistet.

Wenn Sie das eingebettete ICC-Profil als Eingabeprofil verwenden möchten, wählen Sie **Verwende eingebettetes ICC-Profil** in der Liste **Eingabeprofil**.

Eingebettete Profile werden zum jetzigen Zeitpunkt in den Dateiformaten TIFF und JPEG unterstützt.

Erstellen von Bitmap-Bildern

Bitmap-Bilder können auf mehrere Arten in einem Dokument eingesetzt werden.

Importieren von Bitmap-Bildern

Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn Sie eine Bitmap-Datei öffnen bzw. in Ihr Dokument importieren möchten:

1. Wählen Sie **Öffnen** oder **Importieren** im Menü **Datei**.
2. Wählen Sie in der nun erscheinenden Übersicht die gewünschte Bitmap-Datei und klicken Sie auf **Öffnen** oder **Importiere**.

Beim Importieren eines Bildes können Sie zudem entscheiden, ob eine Verknüpfung zwischen der ursprünglichen Bitmap-Datei und dem Dokument hergestellt werden soll. Dabei handelt es sich um eine elektronische Verknüpfung, und beim Öffnen des betreffenden Dokuments werden die verknüpften Bitmaps jeweils erneut importiert. Um die Verknüpfung herzustellen, müssen Sie im Import-Dialogfeld die Option **Verbindung** aktivieren.

Exportieren von Bitmap-Bildern

In einem Dokument verwendete Bitmap-Bilder können in eine Datei exportiert werden.

1. Wenn Sie nur ein Bitmap-Bild aus Ihrem Dokument exportieren möchten, müssen Sie es auswählen.
2. Wählen Sie **Exportieren** im Menü **Datei**.
3. Wählen Sie das Dateiformat und geben Sie der Datei einen Namen.
4. Wenn Sie nur ein gewähltes Objekt exportieren möchten, müssen Sie **Nur Auswahl** markieren. Markieren Sie **Keine Optionen anzeigen**, wenn das Bitmap-Bild mit den Vorgabeeinstellungen exportiert werden soll.
5. Klicken Sie auf **Exportieren**.

Scannen von Bitmap-Bildern

Unter „Scannen“ versteht man den Vorgang, bei dem ein gedrucktes Bild in eine elektronisch verwertbare Bitmap-Datei umgewandelt wird.

Hierfür benötigen Sie einen Scanner und einen TWAIN_32-Treiber. „TWAIN_32“ ist eine plattformübergreifende Schnittstelle für das Importieren von Bildern, die mit einem Scanner oder einer Digitalkamera erstellt wurden.

Verwenden Sie immer den vom Hersteller des Scanners bzw. der Kamera angebotenen Treiber. Wie der Scanner angeschlossen und eingerichtet wird, entnehmen Sie bitte der entsprechenden Bedienungsanleitung.

1. Schließen Sie den Scanner an den Computer an und schalten Sie ihn ein.
2. Legen Sie das Bild auf den Scanner.
3. Wenn Sie mehr als einen Scanner angeschlossen haben, müssen Sie im Menü **Datei** auf **Bild einlesen** zeigen, dann zuerst **TWAIN auswählen** wählen und in der nun erscheinenden Liste den gewünschten Scanner wählen.

4. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger im Menü **Datei** auf **Bild einlesen** und wählen Sie **TWAIN importieren**.
5. Befolgen Sie die Anweisungen der Scanner-Bedienungsanleitung.
6. Nach dem Scannen des Bildes erscheint ein Rahmen in dem sich das Bild befindet.
7. Ziehen Sie den Rahmen zur gewünschten Position innerhalb des Dokuments und klicken Sie, um das Bild in das Dokument zu integrieren.

   Durch Drücken der **TAB**-Taste verschieben Sie den Cursor zu einer anderen Stelle des Rahmens. Mit der **ESC**-Taste brechen Sie den Scan-Vorgang ab. Durch Drücken der **EINGABE**-Taste importieren Sie die das gescannte Bild.

Auf einem Macintosh können zum Scannen auch Plug-ins verwendet werden:

8. Wählen Sie **Bild einlesen** im Menü **Datei (Ablage)** und wählen Sie **Plug-in-Ordner**. Geben Sie dort an, in welchem Ordner sich das benötigte Plug-in befindet.
9. Auf einem Macintosh: Zeigen Sie mit dem Mauszeiger im Menü **Datei (Ablage)** auf **Bild einlesen** und wählen Sie das Plug-in in der nun erscheinenden Übersicht.

Erstellen neuer Bitmap-Bilder

Bei Bedarf können Sie eine leere (weiße) Bitmap-Zeichenfläche in Ihrem Dokument anlegen und auf dieser dann mit den Bitmap-Zeichenwerkzeugen zeichnen.

1. Wählen Sie **Bitmap anlegen** im Menü **Bitmap**.
2. Geben Sie die **Breite**, **Höhe** und **Auflösung** des Bitmap-Bildes ein.
3. Wählen Sie in der Liste den **Farbmodus**.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Umwandeln von Objekten in Bitmap-Bilder

Vektorobjekte und Texte können in Bitmaps umgewandelt und dann mit den Bitmap-Filtern bearbeitet werden. Diese Umwandlung von Vektorobjekten in Bitmaps wird *Rasterisieren* genannt.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Rasterisieren** im Menü **Bitmap**.

   Es können folgende Eigenschaften eingestellt werden:

Original behalten	Aktivieren Sie diese Option an, wenn das ursprüngliche Objekt erhalten bleiben soll. Die Bitmap-Version befindet sich dann über diesem Objekt.
Maske erzeugen	Wenn diese Option aktiviert ist, erhält das rasterisierte Bitmap-Bild exakt dieselbe Form wie das Original-Objekt.
Transparent	Wenn diese Option aktiviert ist, erscheint die Hintergrundfarbe des Bitmap-Bildes transparent.
Auflösung	Kenzeichnet die Auflösung des neuen Bitmap-Bildes.
Farbmodus	Kennzeichnet den Farbmodus des neuen Bitmap-Bildes.
Rand	Der weiße Bereich um die Bitmap.

3. Klicken Sie auf **OK**.

Ändern der Bitmap-Eigenschaften

Auch nach dem Platzieren eines Bitmap-Bildes auf der Arbeitsfläche können noch bestimmte Eigenschaften (z.B. die Auflösung und der Farbmodus) geändert werden.

Ändern der Bitmap-Auflösung

Im Bitmap-Register von DesignCentral kann die Auflösung eines Bitmap-Bildes geändert werden.

So ändern Sie die Auflösung eines Bitmap-Bildes:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Wählen Sie das Bitmap-Register in DesignCentral.
3. Wählen Sie die neue Auflösung in den **PPI**-Feldern am unteren Rand des Registers.

   Aktivieren Sie die Option **Proportional**, um die horizontale und vertikale Auflösung beizubehalten.

Durch die Änderung der Auflösung wird nicht die Anzahl der Pixel des Bitmap-Bildes verändert. Es wird lediglich festgelegt, wie viele Pixel in einen Zoll passen. Wenn die Auflösung eines Bitmap-Bildes erhöht wird, verringert sich die Fläche, die das Bitmap-Bild beansprucht, da mehr Pixel in jedem Quadratzoll untergebracht werden. Durch Verringerung der Auflösung vergrößert sich die vom Bitmap-Bild beanspruchte Fläche.

Ändern der Auflösung eines Bitmap-Bildes

Durch das Ändern der Auflösung mittels „Resampling" ändert sich die Auflösung des Bitmap-Bildes, ohne dass die beanspruchte Fläche geändert wird. Bei diesem Vorgang wird die Anzahl der zur Darstellung des Bildes verwendeten Pixel erhöht oder verringert. Gleichzeitig passt das Programm die Auflösung so an, dass die Änderung der Pixelzahl ausgeglichen wird. Das Bitmap-Bild behält auf diese Weise seine bisherige Größe bei.

Schwarz/Weiß-Bitmap mit durch „Resampling" geänderter niedriger Auflösung.

Das „Resampling" beeinträchtigt die Qualität des Bildes geringfügig. Nach der Änderung auf eine niedrigere Auflösung kann das Bild kantig oder gezackt aussehen. Die Änderung auf eine höhere Auflösung kann dazu führen, dass das Bild verwischt wirkt. Wenn Sie nach der Änderung der Auflösung nicht mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie mit der Funktion **Rückgängig** den vorherigen Zustand wiederherstellen. Sie sollten nicht versuchen, die Qualität durch erneutes „Resampling" zu korrigieren.

So ändern Sie die Auflösung eines Bitmap-Bildes durch „Resampling":

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Wählen Sie Auflösung ändern im Menü Bitmap.
3. Stellen Sie im **Auflösung ändern**-Dialogfeld die gewünschten Werte ein.

Höhe und Breite	Entsprechen den neuen Abmessungen des Bitmap-Bildes (in Bildpunkten bzw. „Pixeln"). Die Auflösung des Bitmap-Bildes verändert sich, während seine tatsächliche Größe (Zoll oder Zentimeter) beibehalten wird.
Proportional	Die Abmessungen des Bitmap-Bildes ändern sich proportional.
Nächster Nachbar	Diese Option erlaubt die schnellste Interpolation, führt aber zu den ungenauesten Ergebnissen.
Bilinear	Wählen Sie diese Option, um eine hochwertige Interpolation zu erzielen.

Ändern des Bitmap-Farbmodus

So ändern Sie den Farbmodus eines Bitmap-Bildes:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Farbmodus** und klicken Sie auf den gewünschten Farbmodus.

Transparente Gestaltung eines Bitmap-Bildes

Es ist möglich, eine der Farben in einer Bitmap-Datei so einzustellen, dass sie transparent erscheint.. Auf diese Weise wird der rechteckige Umriss der Bitmap unterdrückt und Teile des Bildes scheinen über dem Design zu „schweben".

So bewirken Sie, dass ein Bitmap-Bild transparent erscheint:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Wählen Sie **Transparenz** im Menü **Bitmap**.

3. Bewegen Sie den Zauberstab auf das Bitmap-Bild und klicken Sie auf die Farbe, die transparent erscheinen soll.
4. Um alle Stellen mit derselben Farbe im Bitmap-Bild auszuwählen, klicken Sie auf **Gleiche auswählen**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Falls die Bitmap-Elemente mit unerwünschten Umrissen angezeigt werden, erhöhen Sie die Toleranzeinstellung in DesignCentral.

Entfernen der Transparenz

So entfernen Sie die transparente Einstellung von der Bitmap, sodass sie wieder undurchsichtig dargestellt wird:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Wählen Sie das **Bitmap**-Register in DesignCentral.

755 x 496 pixel
1 MB
24 bit
100 x 100 DPI
Eingebettet
102 x 102 dpi
proportionell
Undurchsichtig machen

3. Klicken Sie auf **Undurchsichtig machen**.

Die Schaltfläche **Undurchsichtig machen** wird nur dann angezeigt, wenn ein transparentes Bitmap-Bild ausgewählt ist.

Verwenden der Bitmap-Werkzeugleiste

Alle Bitmap-Bearbeitungsfunktionen befinden sich in der Werkzeugleiste **Bitmap bearbeiten**.

Werkzeugleiste für die Bearbeitung von Bitmap-Bildern

Wählen Sie **Werkzeugleiste für Bitmapbearbeitung aktivieren** im Menü **Bitmap**, um diese Werkzeugleiste anzuzeigen. Wenn Sie den Befehl erneut wählen, wird die Werkzeugleiste wieder ausgeblendet.

Bestimmte Funktionen sind nur für bestimmte Farbmodi verfügbar.

Definieren einer Auswahl

Durch Auswahlrechtecke können Teile eines Bildes ausgewählt werden, sodass nur dieser Bereich bearbeitet wird. Auswahlrechtecke können jede beliebige Form haben und sind an den blinkenden Strichlinien erkennbar.

Bitmap mit einer Auswahl

Auswählen eines vollständigen Bitmap-Bildes

So erfassen Sie das vollständige Bitmap-Bild in einem Auswahlrechteck:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Wählen Sie Auswahl alles selektieren im Menü Bitmap.

Verwenden des Auswahlrechteck-Werkzeugs

Mit dem Auswahlrechteck-Werkzeug können rechteckige Partien eines Bitmap-Bildes gewählt werden.

1. Wählen Sie das **Auswahlrechteck**-Werkzeug.
2. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor über das Bitmap-Bild.
3. Nach Anlegen eines Auswahlrechtecks können Sie bestimmte Bereiche des Bildes ausschließen und andere hinzufügen.

a. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, während Sie den Cursor über das Bild ziehen, um zusätzliche Bildbereiche in das Auswahlrechteck aufzunehmen.

b. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, während Sie den Cursor über das Bild ziehen, um einzelne Bildbereiche aus dem Auswahlrechteck auszuschließen.

4. Nach Anlegen eines Auswahlrechtecks können Sie auf den umschlossenen Bereich klicken und die Auswahl zu einer anderen Stelle ziehen.

Bitmap-Original mit Auswahl

Ziehen bei gedrückt gehaltener **UMSCHALT**-Taste

Ergebnis der Auswahl

Bitmap-Original mit Auswahl

Ziehen bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste

Ergebnis der Auswahl

Verwenden des Lasso-Werkzeugs

Mit dem Lasso-Werkzeug können Sie auf dem Bitmap-Bild eine Umrisslinie zeichnen, um so eine Auswahl zu erstellen.

1. Wählen Sie das **Lasso**-Werkzeug.
2. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor über das Bitmap-Bild, um eine geschlossene Form anzulegen.

   Bei Bedarf können Sie mit der **UMSCHALT**- bzw. **STRG**-Taste weitere Bereiche zum Auswahlrahmen hinzufügen bzw. erfasste Bereiche ausschließen.

3. Klicken Sie auf den umschlossenen Bereich und ziehen Sie die Auswahl bei Bedarf zu einer anderen Stelle.

Verwenden des Zauberstabs

Der Zauberstab erlaubt die automatische Auswahl eines Bitmap-Bereichs aufgrund einer Farbe. Der vom Zauberstab erfasste Farbbereich (d.h. seine Toleranz) ist einstellbar.

1. Wählen Sie das **Zauberstab**-Werkzeug.
2. Stellen Sie in DesignCentral die **Toleranz** ein. Wenn DesignCentral momentan nicht sichtbar ist, müssen Sie auf das **Zauberstab**-Werkzeug doppelklicken.

   Geben Sie einen kleinen Wert ein, wenn nur Farben, die dem angeklickten Bildpunkt sehr ähnlich sind, ebenfalls ausgewählt werden sollen. Je größer der Wert, desto mehr Farbschattierungen werden berücksichtigt.

3. Klicken Sie auf das Bitmap-Bild.
4. Halten Sie die **UMSCHALT** bzw. die **STRG**-Taste gedrückt, um weitere Bereiche hinzuzufügen oder einzelne Bereiche auszuschließen.

Auswahlrahmen, der mit dem Zauberstab angelegt wurde

DesignCentral

Toleranz: 32

Auswahl löschen

1. Erfassen Sie ein Bitmap-Bild in einem Auswahlrechteck.
2. Wählen Sie Auswahlrechteck löschen im Menü Bitmap.

Umkehren einer Auswahl

1. Erfassen Sie ein Bitmap-Bild in einem Auswahlrechteck.
2. Wählen Sie Auswahl umkehren im Menü Bitmap.

Umwandeln von Objekten in eine Auswahl

Die Form eines Vektorobjekts kann als Auswahlrahmen genutzt werden.

1. Platzieren Sie das Vektorobjekt über dem Bitmap-Bild.
2. Wählen Sie das Bitmap-Bild und das Vektorobjekt.
3. Wählen Sie Form in Auswahl umwandeln im Menü Bitmap.

Umwandeln einer Auswahl in Objekte

Die Form einer Auswahl kann ein ein Vektorobjekt umgewandelt werden.

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Wählen Sie Auswahl in Form umwandeln im Menü Bitmap.

Form zu Auswahl

Auswahl zu Form

Bearbeiten von Bitmap-Bildern

Verwenden des Verschieben-Werkzeugs

Mit dem **Verschieben**-Werkzeug können die in den Auswahlrahmen erfassten Bitmap-Bereiche verschoben werden.

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild und erstellen Sie eine Auswahl.
2. Wählen Sie das **Verschieben**-Werkzeug.
3. Klicken Sie auf die Auswahl und ziehen Sie sie zur gewünschten Stelle.

Der von der Auswahl umschlossene Bildbereich wird nun zur neuen Position verschoben und an der ursprünglichen Stelle durch die Hintergrundfarbe ersetzt. Unter „Vorder- und Hintergrundfarbe“ auf Seite 69 erfahren Sie, wie Sie die Hintergrundfarbe einstellen.

Halten Sie die **STRG**-Taste beim Ziehen der Auswahl gedrückt, um den markierten Bildbereich nur als Kopie zu verschieben, ohne dass das ursprüngliche Bild verändert wird.

Bitmap-Original mit Auswahl

Nach Ziehen der Auswahl mit dem Verschieben-Werkzeug

Nach Ziehen der Auswahl mit dem Verschieben-Werkzeug bei gedrückt gehaltener **STRG**-Taste

Verwendung des Radiergummis

Das **Radiergummi**-Werkzeug kann für folgende Zwecke verwendet werden: Entfernen nicht benötigter Elemente eines Bitmap-Bildes, Wiederherstellen des Original-Bildes nach einer Bearbeitung und Ausfüllen eines Bereichs mit der Hintergrundfarbe.

Für dieses Werkzeug sind in DesignCentral folgende Optionen verfügbar.

Auf dem **Pinsel**-Register können Sie die Form und Größe des Mal-/Zeichenwerkzeugs einstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen des Pinsels“ auf Seite 126.

Auf dem **Radiergummi**-Register sind die folgenden Einstellungen möglich:

DesignCentral

Transparenz:

100.0%

Zum Original löschen

Radiergummi-Register

Transparenz	Der prozentuale Anteil des Bildes, der durch den Radiergummi bei jedem Durchgang gelöscht wird. 100% 75% 50% 25%
Zum Original löschen	Wenn diese Option aktiviert ist, werden durch den Radiergummi nur die Änderungen am Bitmap-Bild zurückgenommen, sodass schließlich wieder das Ausgangsbild gezeigt wird.

So löschen Sie ein Bitmap-Bild mit dem Radiergummi:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Wählen Sie den **Radiergummi**.
3. Klicken Sie auf den ausgewählten Bereich und ziehen Sie die Maus hin und her.

Mit der Funktion **Rückgängig** können Sie Bearbeitungsfehler wieder rückgängig machen.

Verwenden des Malpinsel-Werkzeugs

Mit dem **Malpinsel**-Werkzeug können Sie ein Bitmap-Bild bemalen.

In DesignCentral stehen dafür folgende Optionen zur Verfügung.

Auf dem **Pinsel**-Register können Sie die Form und Größe des Mal-/Zeichenwerkzeugs einstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen des Pinsels“ auf Seite 126.

Über die **Transparenz**-Einstellung im Register **Malpinsel-Optionen** wird durch Angabe eines prozentualen Wertes festgelegt, wie intensiv das Bitmap-Bild durch jeden Strich mit dem Malpinsel übermalt wird. Niedrige Einstellungen bewirken transparente Striche.

DesignCentral
Transparenz:
100.0%

Malpinsel-Register

100%
75%
50%
25%

So führen Sie Pinselstriche mit dem **Malpinsel**-Werkzeug aus:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Wählen Sie das **Malpinsel**-Werkzeug aus.
3. Wählen Sie die Vordergrundfarbe aus, mit der Sie malen möchten.
4. Klicken Sie und ziehen Sie die Maus hin und her.

Verwenden des Bleistift-Werkzeugs

Das **Bleistift**-Werkzeug erlaubt das Freihandzeichnen mit der Vordergrundfarbe auf einem Bitmap-Bild.

In DesignCentral stehen dafür folgende Optionen zur Verfügung.

Auf dem **Pinsel**-Register können Sie die Form und Größe der Bleistiftspitze einstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen des Pinsels“ auf Seite 126.

Über die **Transparenz**-Einstellung im Register **Bleistift-Optionen** wird durch Angabe eines prozentualen Wertes festgelegt, wie stark das Bitmap-Bild durch jeden Strich mit dem Bleistift übermalt wird. Niedrige Einstellungen bewirken transparente Striche.

DesignCentral
Transparenz:
100.0%

Malpinsel-Register

100%
75%
50%
25%

So zeichnen Sie mit dem **Bleistift**:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Wählen Sie das **Bleistift**-Werkzeug.
3. Wählen Sie die Vordergrundfarbe aus, mit der Sie zeichnen möchten.
4. Klicken Sie auf den ausgewählten Bereich und ziehen Sie die Maus hin und her.

Verwenden des Beschneiden-Werkzeugs

Mit dem **Beschneiden**-Werkzeug können Sie einen Teil eines Bitmap-Bildes auswählen und den Rest löschen.

So schneiden Sie ein Bitmap-Bild zurecht:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Wählen Sie das **Beschneiden**-Werkzeug.
3. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor über das Bitmap-Bild, um einen rechteckigen Auswahlrahmen zu erstellen. (Halten

Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um einen quadratischen Rahmen anzulegen.)

Die Auswahl für das **Beschneiden**-Werkzeug muss in Form eines Rechtecks oder Quadrats erfolgen. Es ist nicht möglich, die **STRG**-oderr **UMSCHALT**-Taste zu verwenden, um mit dem **Beschneiden**-Werkzeug eine komplexere Auwahlform zu erstellen.

4. Bei Bedarf können Sie die Höhe und Breite des Auswahlrahmens in DesignCentral ändern. Andererseits können Sie den Auswahlrahmen auch durch Verschieben seiner Ränder und Ecken vergrößern/verkleinern.
5. Klicken Sie auf die Auswahl und ziehen Sie sie bei Bedarf zur gewünschten Stelle.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** oder doppelklicken Sie auf die Auswahl, um das Bitmap-Bild auf die ausgewählte Größe zuzuschneiden.

Original-Bild mit Auswahlrahmen zum Schneiden

Beschnittenes Bild

6.467cm
4.983cm

Beschneiden-Parameter in DesignCentral

Verwenden des Füllung-Werkzeugs

Mit dem **Füllung**-Werkzeug können bestimmte Bereiche eines Bitmap-Bildes mit der Vordergrundfarbe gefüllt werden.

So verwenden Sie das Füllung-Werkzeug:

1. Wählen Sie das **Füllung**-Werkzeug.
2. Stellen Sie die Werte in DesignCentral ein.

DesignCentral
Transparenz:
100.0%
Toleranz:
32

Füllung-Register

Trans-parenz Ein Prozentwert, der angibt, wie intensiv die Füllung das Bitmap-Bild überschreibt. Bei 100% ist die Füllung vollkommen undurchsichtig. Bei niedrigeren Werten wird weniger Farbe für die Füllung verwendet. Es wird jedoch eine bessere Detailgenauigkeit beibehalten.

Toleranz Die Füllung expandiert, bis der Rand des Bitmap-Bildes oder eine Farbänderung festgestellt wird. Durch die Einstellung der **Toleranz** wird festgelegt, wie stark die Farbänderung sein muss, damit die Füllung angehalten wird. Die Toleranz reicht von **0** bis **255**. Geben Sie einen kleinen Wert ein, wenn nur Farben, die dem angeklickten Bildpunkt sehr ähnlich sind, ausgefüllt werden sollen. Je größer der Wert, desto mehr Farben werden ausgefüllt.

0 75

6 150

3. Klicken Sie auf das Bitmap-Bild.

Klicken

Ursprüngliches Bild

Bitmap nach der Füllung

Verwenden des Stempel-Werkzeugs

Mit dem **Stempel** können Teile eines Bitmap-Bildes in einen anderen Bereich kopiert („geklont“) werden.

Für dieses Werkzeug sind in DesignCentral folgende Optionen verfügbar.

- Auf dem **Pinsel**-Register können Sie die Form und Größe des Mal-/Zeichenwerkzeugs einstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen des Pinsels“ auf Seite 126.
- Für das **Stempel**-Werkzeug stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Transparenz	Ein Prozentwert, der angibt, wie stark der Stempel auf ein Bitmap-Bild angewendet wird. Bei 100% ist das Ergebnis undurchsichtig. Bei niedrigeren Einstellungen ist der Stempel mehr oder weniger transparent.
Stil	Wenn die Option **Ausgerichtet** ausgewählt wird, bewegen sich der Ausgangs- und der Zielpunkt immer zusammen (unabhängig vom gewählten Werkzeug). Diese Option eignet sich am besten zum Kopieren eines großen Bereichs über einen anderen Bereich des Bitmap-Bildes.

DesignCentral
Transparenz:
100.0%
Stil: Ausgerichtet

Stempel-Register

Wenn die Option **Nicht ausgerichtet** ausgewählt wird, bewegen sich der Ausgangs- und der Zielpunkt nur dann zusammen, wenn das Zeichnung-Werkzeug ausgewählt ist. Bei allen anderen Werkzeugen kann der Zielpunkt verschoben werden, ohne dass sich der Ausgangspunkt verschiebt. Diese Einstellung eignet sich am besten, wenn ein kleiner Bereich eines Bitmap-Bildes an mehrere verschiedene Stellen kopiert werden soll.

So verwenden Sie den **Stempel**:

1. Wählen Sie das zu bearbeitende Bitmap-Bild aus.
2. Wählen Sie das **Stempel**-Werkzeug aus.
3. Stellen Sie in DesignCentral die Parameter ein.
4. Klicken Sie mit dem **Stempel** auf die Stelle, die kopiert werden soll (der *Ausgangspunkt*).
5. Ziehen Sie den Cursor zu der Stelle innerhalb des Bildes, an der die Kopie platziert werden soll, klicken Sie und ziehen Sie die Maus über den gewünschten Bereich.

Wenn Sie den Ausgangspunkt ändern möchten, halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, und klicken Sie auf die neue Stelle, die Sie kopieren möchten.

Einstellen des Pinsels

Auf dem **Pinsel**-Register können Sie die Form und Größe des Mal-/Zeichenwerkzeugs einstellen.

Bei bestimmten Werkzeugen wird in der linken Ecke eine Zahl angezeigt. Diese Zahl kennzeichnet die Pinselgröße in Bildpunkten.

Doppelklicken, um die Form eines vorhandenen Pinsels zu ändern

Hier klicken, um einen neuen Pinsel zu erstellen

Pinsel-Register

Sie können sowohl neue Pinsel hinzufügen als auch die Größe und Form vorhandener Pinsel ändern. Klicken Sie auf einen leeren Bereich des Pinsel-Registers, um einen neuen Pinsel zu definieren, oder doppelklicken Sie auf einen bereits vorhandenen Pinsel, um dessen Eigenschaften zu ändern.

Hier können folgende Eigenschaften eingestellt werden.

Größe	Breite und Höhe des Pinsels.
Schärfe	Hiermit bestimmen Sie, wie sich Pinselstriche in das Bild einfügen.
Drehen	Drehwinkel.
Stil	Der Pinsel kann entweder rechteckig oder elliptisch sein.

Verwenden von Filtern

Bitmap-Bilder können mit Filtern bearbeitet werden. Es stehen folgende Filter zur Verfügung:

- Rauschen reduzieren
- Schärfen
- Farbbalance
- Verwischen
- Ebene
- Helligkeit/ Kontrast

Nicht alle Filter sind für alle Farbmodi verfügbar.

Beim Einstellen eines Filters wird eine Vorschau angezeigt. Die Vorschau kann vergrößert/verkleinert und verschoben werden. Außerdem können Sie den zu bearbeitenden Bereich mit einem Auswahlrahmen einschränken.

Säubern von Bitmap-Bildern

Mit diesem Filter können kleine Schmutzreste („Rauschen“) aus gescannten Bitmap-Bildern entfernt werden.

So säubern Sie ein Bitmap-Bild:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Filter** und klicken Sie auf **Rauschen reduzieren**.
3. Stellen Sie in DesignCentral die Filterparameter ein.

Radius	Die Größe der zu entfernenden Staubpartikel.
Vorschau	Wenn diese Option aktiviert ist, wird bei Einstellen des Radius-Parameters angezeigt, wie sich die Einstellung auf das Bild auswirken wird.

4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Verwischen

Mit diesem Filter erzeugen Sie einen weichen Effekt für das Bild. Es wird dabei ein Mittelwert für die Bildpunkte an den Rändern eingestellt.

So wenden Sie den Filter an:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Filter** und klicken Sie auf **Verwischen**.
3. Stellen Sie in DesignCentral die Filterparameter ein.

Intensität und Radius	Je größer der hier eingegebene Wert, desto verschwommener wird der gewählte Bildbereich.
Vorschau	Wenn diese Option aktiviert ist, wird bei Einstellen der Parameter angezeigt, wie sich die Werte auf das Bild auswirken werden.

4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Schärfen

Dieser Filter erlaubt eine Fokussierung leicht unscharfer Bilder. Dieses Verfahren beruht auf einer Erhöhung des Kontrasts zwischen benachbarten Bildpunkten.

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Filter** und klicken Sie auf **Schärfen**.
3. Stellen Sie in DesignCentral die Filterparameter ein.

Intensität und Radius	Je größer der hier eingegebene Wert, desto schärfer wird der gewählte Bildbereich.
Vorschau	Wenn diese Option aktiviert ist, wird bei Einstellen der Parameter angezeigt, wie sich die Werte auf das Bild auswirken werden.

4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Vermeiden von Farbextremen

Dieser Filter beruht auf einem Histogramm mit einer grafischen Darstellung der Farbverteilung im gewählten Bitmap-Bild. Spitzen verweisen auf hohe Farbdichte. Schieben Sie die Regler nach innen, um die Schwarz- und Weiß-Punkte des Bitmap-Bildes neu zu definieren.

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Filter** und klicken Sie auf **Stufen**.
3. Stellen Sie in DesignCentral die Filterparameter ein.
   - Wählen Sie in der Liste **RGB**, um alle drei RGB-Kanäle in einem Durchgang einzustellen. Wenn Sie nur einen Farbkanal korrigieren möchten, müssen Sie **Rot**, **Grün** oder **Blau** wählen.
   - Ziehen Sie die Regler unter dem Histogramm in die gewünschte Richtung oder geben Sie die gewünschten numerischen Werte ein.
   - Klicken Sie auf die **Auto**-Schaltfläche, damit das Programm selbständig die Schwarz- und Weiß-Punkte der einzelnen Kanäle berechnet und die dazwischen liegenden Bildpunktwerte automatisch neu verteilt.
   - Klicken Sie auf die **Zurückstellen**-Schaltfläche, um für alle Regler wieder die ursprünglichen Werte zu wählen.
   - Wenn die **Vorschau**-Option aktiviert ist, wird bei Einstellen der Parameter angezeigt, wie sich die Werte auf das Bild auswirken werden.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Farbbalance

DesignCentral enthält Regler (Cyan-Rot, Magenta-Grün und Gelb-Blau), mit denen Sie die Farben des gewählten Bildes intensivieren oder reduzieren können. Beispiel: Wenn Sie den Cyan/Rot-Regler zu „Cyan" ziehen, werden die Cyan-Partien des Bildes betont, während Rot-Partien abgeschwächt werden.

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.

2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Filter** und klicken Sie auf **Farbbalance**.
3. Stellen Sie die Filterparameter in DesignCentral folgendermaßen ein:
   - Wählen Sie **Schatten**, **Mitteltöne** oder **Lichter** in der Liste, um den Bereich zu wählen, der vor allem korrigiert werden soll.
   - Ziehen Sie die Regler in die gewünschte Richtung oder geben Sie die gewünschten numerischen Werte ein.
   - Wenn die **Vorschau**-Option aktiviert ist, wird bei Einstellen der Parameter angezeigt, wie sich die Werte auf das Bild auswirken werden.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Helligkeit/Kontrast

Mit diesem Filter können die Helligkeit, der Kontrast und die Sättigung des Bildes eingestellt werden.

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Filter** und klicken Sie auf **Helligkeit/Kontrast**.
3. Stellen Sie die Filterparameter in DesignCentral folgendermaßen ein:
   - Ziehen Sie die Regler in die gewünschte Richtung oder geben Sie die gewünschten numerischen Werte ein.
   - Wenn die **Vorschau**-Option aktiviert ist, wird bei Einstellen der Parameter angezeigt, wie sich die Werte auf das Bild auswirken werden.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Adobe-Filter

Wenn Sie auch Adobe-Filter auf Ihrem Computer installiert haben, können Sie die dafür vorhandenen Plug-ins ebenfalls verwenden.

Wählen Sie den Ordner, in dem sich die Plug-ins befinden:

1. Wählen Sie Voreinstellungen im Menü Bearbeiten.
2. Öffnen Sie das **Verzeichnis**-Register und geben Sie unter **Adobe Plug-ins** an, wo sich die Filter befinden.

   Klicken Sie auf **Durchsuchen** und suchen Sie den Ordner. Weitere Hinweise zur Adresse (Pfad) des Adobe Plug-in-Ordners finden Sie in der Bedienungsanleitung von Adobe Photoshop.
3. Klicken Sie auf **OK**.

Nachdem Sie den Plug-in-Ordner definiert haben, können Sie auch die dazugehörigen Filter verwenden:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Adobe-Filter** und klicken Sie auf den gewünschten Filter.
3. Befolgen Sie die Hinweise für jeden Filter.

   Weitere Informationen finden Sie in der Adobe-Bedienungsanleitung.

Vektorisieren von Bitmaps

Mit dem hier beschriebenen Verfahren können Sie Bitmap-Bilder in Vektorobjekte umwandeln, die dann mit den Pfadwerkzeugen bearbeitet werden können. Bei Bedarf können Sie das Vektorisieren auch auf einen mit dem Auswahlwerkzeug ausgewählten Bereich beschränken.

Ein Bitmap-Objekt, das maskiert wurde, kann erst dann vektorisiert werden, wenn die Maske entfernt wurde.

Wenn Sie das Bitmap-Bild nach dem Vektorisieren ausblenden möchten, um die vektorisierte Fassung zu beurteilen, müssen Sie in der **Ansicht**-Werkzeugleiste auf Bitmap-Vorschau klicken bzw. im Menü **Ansicht** den Befehl **Bitmap-Vorschau** wählen.

Automatisches Vektorisieren

Durch automatisches Vektorisieren können alle Formen eines Bitmap-Bildes erfasst werden. DesignCentral bietet folgende Optionen:

Rauschen reduzieren	Hiermit bestimmen Sie, wie genau ein Bild vektorisiert werden soll. Wenn Sie **Kein** wählen, werden Schmutzpartikel usw. ebenfalls vektorisiert. Mit **Meist** sorgen Sie dafür, dass das Rauschen auf bestmögliche Weise entfernt wird.

Ursprüngliches Bild

Vektorisiert mit der **Weniger**-Einstellung

Vektorisiert mit der **Meist**-Einstellung

Ecken Hiermit bestimmen Sie, wie genau Ecken vektorisiert werden. Wenn Sie **Kein** wählen, werden Ecken nicht korrigiert. Mit **Meist** erfassen Sie die maximale Anzahl von Ecken.

Auflösung Vor dem Vektorisieren können Sie die zu verwendende Auflösung wählen: **Voll**, **1/2**, **1/4** oder **1/8** im Verhältnis zur ursprünglichen Auflösung. Eine Verringerung der Auflösung bedeutet, dass das Vektorisieren schneller geht, während weniger Punkte erzeugt werden. Allerdings ist die Genauigkeit dann auch entsprechend geringer. Die **Optimal**-Einstellung bedeutet, dass die für die Bitmap-Größe optimale Auflösung verwendet wird.

Toleranz Hiermit bestimmen Sie, wie nahe die Vektoren am Bitmap-Original bleiben. Dieser Wert kann 0 bis 100% betragen. Bei hoch auflösenden Bildern bedeuten kleine Werte, dass die Vektoren das Bitmap-Bild sehr genau reproduzieren, was zu gezackten Kurven führen kann. Je größer der Wert, desto glatter und gleichmäßiger sind die Kurven. Allerdings gehen dann manche Details verloren.

Eckenstil Hiermit stellen Sie ein, wie korrigierte Ecken gezeichnet werden. Mit **Scharf** erzielen Sie die schärfsten Ecken.

Farbe Wählen Sie hier die Farbe für die vektorisierten Objekte.

Bild umkehren Bei Auswahl dieser Option werden Weißflächen gezeichnet.

So führen Sie das automatische Vektorisieren eines Bitmap-Bildes durch:

1. Wählen Sie das **Vektorisieren**-Werkzeug.
2. Stellen Sie in DesignCentral die Vektorparameter ein.
3. Sie können entweder das ganze Bitmap-Bild oder nur einen Ausschnitt vektorisieren.

- Klicken Sie und ziehen Sie die Maus, um einen rechteckigen Auswahlrahmen zu erzeugen. Erfassen Sie alle Bitmap-Bereiche, die vektorisiert werden sollen. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um einen quadratischen Auswahlrahmen zu erstellen.
- Klicken Sie auf das Bitmap-Bild, um ein Objekt zu vektorisieren.
- Halten Sie beim Klicken die **STRG**-Taste gedrückt, um das gesamte Bitmap-Bild zu vektorisieren.

Bei den automatisch vektorisierten Objekten handelt es sich um Umrisse. Um diese Objekte zu füllen, müssen Sie sie anwählen und miteinander verknüpfen.

Vektorisieren eines Objekts durch Anklicken.

Vektorisieren eines Bitmap-Teils durch Klicken + Ziehen.

Die besten Ergebnis erzielen Sie, wenn Sie Bilder in Graustufen (256) mit einer Auflösung von 300 bis 600 DPI scannen. Je höher die Auflösung des vektorisierten Bildes, desto mehr Zusatzpunkte werden angelegt. Außerdem ist das Vektorobjekt dann in der Regel nicht glatt.

Vektorisieren an einer Mittellinie

Mit dem Werkzeug „Mittellinien vektorisieren“ werden alle Objekte eines Bitmap-Bildes mithilfe einer einzigen Linie vektorisiert, die mitten durch das Bitmap-Bild verläuft. Außerdem können Sie bei Bedarf einstellen, dass Bereiche, die außerhalb der vorgegebenen Breite liegen, konturiert werden. Dieses Werkzeug hilft Ihnen beim Anlegen von Neonmustern, Schneide- und Gravurpfaden.

Die Mittellinienvektorisierung ist nur bei Schwarzweiß-Bitmaps möglich.

Pfade, die mit der Mittellinienvektorisierung erstellt wurden.

DesignCentral enthält ein **Vektorisieren**-Register mit allen Optionen des **Vektorisieren**-Werkzeugs. Das Register **Mittellinien vektorisieren** bietet folgende Optionen:

Schritte	Minimale Größe der zu konturierenden Objekte.
Pfade schließen	Jeder vollständig umschlossene Bereich wird mit einer separat umschlossenen Form versehen.
Outline um große Objekte	Wenn diese Option ausgewählt ist, werden große Objekte konturiert und also nicht mit einer Mittellinie nachgezeichnet.
Farbe	Wählen Sie hier die Farbe für die vektorisierten Objekte.

So vektorisieren Sie ein Bitmap-Bild entlang einer Mittellinie:

1. Wählen Sie das **Mittellinien vektorisieren**-Werkzeug.
2. Stellen Sie in DesignCentral die Vektorparameter ein.
3. Sie können entweder das ganze Bitmap-Bild oder nur einen Ausschnitt vektorisieren:
   - Klicken Sie und ziehen Sie die Maus, um einen rechteckigen Auswahlrahmen zu erzeugen. Erfassen Sie alle Bitmap-Bereiche, die vektorisiert werden sollen. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um einen quadratischen Auswahlrahmen zu erstellen.
   - Klicken Sie auf das Bitmap-Bild, um nur ein Objekt zu vektorisieren.
   - Halten Sie beim Klicken die **STRG**-Taste gedrückt, um das gesamte Bitmap-Bild zu vektorisieren.

Arbeiten mit PictureCut-Vektoren

Mit dem PictureCut-Werkzeug versehen Sie das Bitmap-Bild mit einem Streifeneffekt. Dabei werden mehrere horizontale oder vertikale Streifen unterschiedlicher Breiten auf dem Bild verteilt. Die Streifen werden in mehreren Gruppen zusammengefasst. Für jede Gruppe ist ein eigenes Register vorhanden, damit sie schneller sortiert werden können.

Ursprüngliches Bild

Vertikale Streifen, die mit PictureCut erzeugt wurden.

Horizontale Streifen, die mit PictureCut erzeugt wurden.

DesignCentral bietet ein **PictureCut**-Register mit folgenden Optionen:

Erweiterte Bitmap	Optimiert das Bitmap-Bild vor dem Vektorisieren.
Helligkeit	Hiermit bestimmen Sie die Helligkeit des Bildes.
Anzahl der Streifen	Anzahl der Streifen, die erzeugt werden.
Auflösung	Vor dem Vektorisieren können Sie die zu verwendende Auflösung wählen: **Voll**, **1/2**, **1/4** oder **1/8** im Verhältnis zur ursprünglichen Auflösung. Eine Verringerung der Auflösung bedeutet, dass das Vektorisieren schneller geht, während weniger Punkte erzeugt werden. Allerdings ist die Genauigkeit dann auch entsprechend geringer. Die **Optimal**-Einstellung bedeutet, dass die für die Bitmap-Größe optimale Auflösung verwendet wird.

Schneide-richtung	Hiermit bestimmen Sie, ob horizontale oder vertikale Streifen angelegt werden.
Bild umkehren	Hiermit werden die hellen und dunklen Partien umgekehrt.
Farbe	Wählen Sie hier die Farbe für die vektorisierten Objekte.

So erzeugen Sie Streifen mit PictureCut:

1. Wählen Sie das **PictureCut**-Werkzeug.
2. Stellen Sie in DesignCentral die Vektorparameter ein.
3. Sie können entweder das ganze Bitmap-Bild oder nur einen Ausschnitt bearbeiten:
   - Klicken Sie und ziehen Sie die Maus, um einen rechteckigen Auswahlrahmen zu erzeugen. Erfassen Sie alle Bitmap-Bereiche, die vektorisiert werden sollen. Halten Sie beim Ziehen die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um einen quadratischen Rahmen anzulegen.
   - Halten Sie beim Klicken die **STRG**-Taste gedrückt, um das gesamte Bitmap-Bild zu vektorisieren.
4. Wenn Sie das **PictureCut**-Werkzeug nicht mehr brauchen, wählen Sie einfach ein anderes Werkzeug.

Farbvektorisierung

„Farbvektorisierung" wandelt ein farbiges Bitmap-Bild in farbige Pfade um. Die Farbvektorisierung wird in zwei Schritten durchgeführt. Der erste Schritt ist die so genannte „Posterisation", bei der die Anzahl der Farben reduziert wird. Anschließend wird das posterisierte Bild mit unterschiedlichen Farben vektorisiert.

Ursprüngliches Bitmap-Bild

Pfade, die mit der Farbvektorisierung erstellt wurden.

DesignCentral enthält ein **Vektorisieren**-Register mit allen Optionen des Vektorisieren-Werkzeugs und ein **Farbvektorisierung**-Register mit folgenden Optionen:

Bitmap farbreduzieren	Wenn diese Option aktiviert ist, wird das farbreduzierte Bitmap-Bild beibehalten.
Kantenfilter	Hiermit bestimmen Sie, wie effektiv das Programm bei der Farbreduktion kleine Flecke unterdrückt. **Kein** bedeutet, dass keine Flecke entfernt werden. **Meist** bedeutet, dass so viele Partikel wie möglich entfernt werden.
Anzahl reduzierter Farben	Hiermit stellen Sie ein, wie viele Farben nach der Reduktion noch in dem Bitmap-Bild vorhanden sind. Wenn das Bitmap-Bild mehrere Töne einer bestimmten Farbe enthält, sorgen Sie durch Auswahl einer höheren Anzahl Farben dafür, dass die richtigen Farben beibehalten werden.
Ins aktive einfügen	Ordnet die gewählte Farbe der aktiven Farbe zu.
Rückgängig	Hiermit wird die letzte Farbzuordnung wieder rückgängig gemacht.

So führen Sie eine Farbreduktion und Farbvektorisierung eines Bitmap-Bildes durch:

1. Wählen Sie das **Farbvektorisierung**-Werkzeug.
2. Stellen Sie in DesignCentral die Vektorparameter ein.
3. Geben Sie an, wie viele Farben vektorisiert werden sollen.

4. Sie können entweder das ganze Bitmap-Bild oder nur einen Ausschnitt vektorisieren:
   - Klicken Sie und ziehen Sie die Maus, um einen rechteckigen Auswahlrahmen zu erzeugen. Erfassen Sie alle Bitmap-Bereiche, die vektorisiert werden sollen. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um einen quadratischen Auswahlrahmen zu erstellen.
   - Klicken Sie auf das Bitmap-Bild, um nur ein Objekt zu vektorisieren.
   - Halten Sie beim Klicken die **STRG**-Taste gedrückt, um das gesamte Bitmap-Bild zu vektorisieren.
5. Bearbeiten Sie die Farbpalette und die farbreduzierte Fassung wie nachstehend beschrieben.
6. Klicken Sie auf **Übernehmen**.

Ins aktive einfügen
Rückgängig
Farbpalette
Nicht erfasste Farbe
Ausgewählte Farben
Aktive Farbe
Hintergrundfarbe

Für die Farbvektorisierung können Sie die Anzahl der Farben wählen, die in der Liste **Anzahl reduzierter Farben** erscheinen sollen.

Wenn eine **Hintergrundfarbe** gefunden wurde, befindet sie sich ganz links in der Farbpalette. Die Hintergrundfarbe wird nicht vektorisiert (erkennbar an der gefalteten Ecke).

Bereiche eines Bitmap-Bildes mit **nicht erfassten Farben** werden in der Vorschau nicht angezeigt und auch nicht vektorisiert. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, während Sie alle nicht benötigten Farben in der Übersicht anklicken.

Die mit einem Dreieck gekennzeichnete Farbe ist die **aktive Farbe**. Die aktive Farbe benötigen Sie zum Verschmelzen von Farben. Um eine Farbe zu aktivieren, müssen Sie auf den Freiraum darunter klicken.

Farben können durch Anklicken ausgewählt werden. Klicken Sie noch einmal auf die Farbe, um die Auswahl rückgängig zu machen. Es können auch mehrere Farben gewählt werden. Bei Auswahl einer unsichtbaren Farbe wird die Farbe sichtbar.

Um zwei Farben als dieselbe Farbe zu vektorisieren, müssen Sie sie miteinander verschmelzen.

1. **Aktivieren** Sie die Zielfarbe**.**
2. Wählen Sie die Farben, die verschmolzen werden sollen.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Ins aktive einfügen**.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Rückgängig**, um den Vorgang rückgängig zu machen. Es kann immer nur die letzte Verschmelzung rückgängig gemacht werden.

Um Farben miteinander zu verschmelzen, können Sie auch die Quellfarbe auf die Schaltfläche der Zielfarbe ziehen.

Import

Farbreduziertes Bitmap-Bild

Farbreduziertes Bitmap-Bild nach Verschmelzen der Farben.

Um die Farbreihenfolge der Palette zu ändern, müssen Sie die Farben zu den gewünschten Positionen ziehen.

In der Farbpalette können die reduzierten Farben auch geändert werden. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, während Sie die betreffende Farbe anklicken.

Nach der Farbreduktion eines Bildes:

1. Klicken Sie im farbreduzierten Bild auf einen Bereich mit der Quellfarbe.

Der Cursor ändert sich nun zu einem Farbeimer.

2. Ziehen Sie den Eimer auf das Objekt, das mit der Farbe versehen werden soll.

Geben Sie die Maustaste frei, um diesen Bereich mit der gewählten Farbe zu füllen.

	Klicken Sie auf das Objekt mit der Quell-farbe.		Ziehen Sie die Maus auf den Bereich, für den diese Farbe verwendet werden soll.		Geben Sie die Maus-taste frei, um die Farbe zu übernehmen.

14. Arbeiten mit Effekten

Das Programm enthält mehrere Utensilien für die Bearbeitung bestimmter Elemente mit Effekten.

Jederzeit verfügbare Funktionen

Bestimmte Funktionen stehen für alle Effekte zur Verfügung.

Loslösen von Effekten

Wählen Sie **Trennen von […]** im Menü **Effekt**, um einen Effekt von einem Objekt zu entfernen. Hinter dem Befehlsnamen erscheint der Name des Effekts.

Ursprüngliches Objekt mit Effekt.

Text nach Entfernen des Effekts

Löschen von Effekten

Wählen Sie **Löschen […]** im Menü **Effekt**, um einen Effekt aus dem Menü zu entfernen. Hinter dem Befehlsnamen erscheint der Name des Effekts.

Kombinieren von Effekten

Kombinationseffekte können bei überlappenden Objekten angewendet werden. Dabei werden die überlagerten Partien entweder kombiniert oder getrennt. Kombinationseffekte sind nur für Vektorobjekte verfügbar – also nicht für Bitmap-Bilder.

Verschmelzen

Hiermit werden die gewählten Objekte zu einem Objekt verschmolzen und Überlappungen werden entfernt. Mit diesem Werkzeug können Sie einander überlagernde Linien beseitigen, die beim Schneiden für Probleme sorgen.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Kombinieren** und wählen Sie dann **Verschmelzen**.

Original-Objekte

Objekte nach der Verschmelzung

Verschmelzen nach Farben

Mit dem Effekt „Nach Farben verschmelzen“ werden automatisch alle überlappenden Objekte derselben Farbe miteinander verschmolzen.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Kombinieren** und wählen Sie dann **Nach Farben verschmelzen**.

Original-Objekte

Objekte nach der Verschmelzung nach Farben

Ausschneiden

Der Ausschneiden-Effekt kann auf überlappende Objekte angewendet werden. Dabei wird das oberste Objekt gelöscht und die Bereiche der darunter liegenden Objekte, die damit überlappen, werden ebenfalls entfernt.

Dieser Effekt wird immer auf das oberste Objekt angewendet. Um ihn auch für die darunter liegenden Objekte anzuwenden, müssen Sie die obersten Objekte zuerst gruppieren.

1. Wählen Sie die Objekte aus.

2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Kombinieren** und wählen Sie dann **Ausschneiden**.

Original-Objekte

Objekte nach Anwendung des Effekts „Ausschneiden“.

Gemeinsam

Mit dem Gemeinsam-Effekt werden die gewählten Objekte größtenteils entfernt und nur der überlappende Bereich bleibt erhalten.

Dieser Effekt wird immer auf das oberste Objekt angewendet. Um ihn auch für die darunter liegenden Objekte anzuwenden, müssen Sie die obersten Objekte zuerst gruppieren.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Kombinieren** und wählen Sie dann **Gemeinsam**.

Original-Objekte

Objekte nach Anwendung des Effekts „Gemeinsam“.

Gemeinsam freistellen

Der Effekt „Gemeinsam freistellen“ kann auf überlappende Objekte angewendet werden. Dabei werden die überlappenden Bereiche der Objekte gelöscht.

Dieser Effekt bezieht sich immer auf die oben liegenden Objekte. Um ihn auch für die darunter liegenden Objekte anzuwenden, müssen Sie die obersten Objekte zuerst gruppieren.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Kombinieren** und wählen Sie dann **Gemeinsam freistellen**.

Original-Objekte

Objekte nach Anwendung des Effekts „Gemeinsam freistellen“.

Fusion

Der Fusion-Effekt kann auf überlappende Objekte angewendet werden. Dabei wird das oberste Objekt größtenteils entfernt und nur der überlappende Bereich bleibt erhalten. Der überlappende Bereich und die Objekte auf den darunter liegenden Ebenen werden zu einem Objekt kombiniert. Die Objekte der darunter liegenden Ebenen bleiben erhalten, und die fusionierten Bereiche behalten ihre ursprüngliche Farbe.

Dieser Effekt wird immer auf das oberste Objekt angewendet. Um ihn auch für die darunter liegenden Objekte anzuwenden, müssen Sie die obersten Objekte zuerst gruppieren.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Kombinieren** und wählen Sie dann **Fusion**.

Original-Objekte

Objekte nach der Fusion.

Überlappung entfernen

Der Effekt „Überlappung entfernen“ kann auf überlappende Objekte angewendet werden. Dabei werden die Bereiche der untersten Objekte entfernt, die mit dem obersten Objekt überlappen, das oberste Objekt wird jedoch nicht gelöscht.

Dieser Effekt wird immer auf das oberste Objekt angewendet. Um ihn auch für die darunter liegenden Objekte anzuwenden, müssen Sie die obersten Objekte zuerst gruppieren.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Kombinieren** und klicken Sie auf **Überlappung entfernen**.

Original-Objekte

Objekte nach Anwendung des Effekts „Überlappung entfernen".

Überlappt separieren

Der Effekt „Überlappt separieren" kann auf überlappende Objekte angewendet werden. Dabei werden die überlappenden Bereiche von Objekten entfernt und in separate Objekte umgewandelt.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Kombinieren** und klicken Sie auf **Überlappt separieren**.

Original-Objekte

Objekte nach Anwendung des Effekts „Überlappt separieren".

Verwenden des Kontureneffekts

Das Programm bietet eine Funktion zum Anbringen von Innenlinien, Außenlinien und Konturlinien an einem Objekt.

Außen-linie	Hierbei handelt es sich um einen geschlossenen Pfad, der am äußeren Rand des gewählten Objekts und eventuell in seinen Öffnungen (z.B. bei „a" oder „o") eingezeichnet wird.
Schneide-kontur	Hierbei handelt es sich um eine Außenlinie ohne Öffnungen.
Innen-linie	Hierbei handelt es sich um einen geschlossenen Pfad, der am inneren Rand des gewählten Objekts eingezeichnet wird.

Außenlinie

Schneidekontur

Innenlinie

In diesem Kapitel sind mit „Konturen" Innen- und Außenlinien sowie Konturen gemeint.

Die Anzahl der Konturlinien, ihre Stärke und ihr Abstand sind frei definierbar.

Breite

Lücke

Konturen

1. Wählen Sie das Objekt, auf das der Effekt angewendet werden soll.
2. Wählen Sie **Outline** im Menü **Effekt**.
3. Stellen Sie in DesignCentral die Parameterwerte ein oder ziehen Sie die Kontrollpunkte.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Einstellen der Konturen in DesignCentral

Bei der Anwendung von Konturen auf Objekte können in DesignCentral folgende Eigenschaften eingestellt werden:

Contour — Wählen Sie hier den Effekttyp: Schneidekontur, Außenlinie oder Innenlinie.

0.100cm — Stärke der Außenlinie.

0.101cm — Abstand zwischen den Außenlinien.

5 — Anzahl der Außenlinien.

Mit dieser Option ordnen Sie allen Außenlinien entweder dieselbe Farbe oder aber einen „Verlauf“ von Farben zu.

Außenlinien mit denselben Farben.

Farbverlauf der Außenlinien.

Hiermit können Sie bei Bedarf einen Hintergrund für das Objekt anlegen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn der Abstand zwischen den Außenlinien „0“ beträgt.

Farbe der Außenlinie.

Wählen Sie hier den gewünschten Verbindungstyp. Sie legen damit fest, wie die Ecken aussehen.

Abgerundete Verbindung

Schräge Verbindung

Abgeflachte Verbindung

4.000 — Dient zum Einstellen des Eckenwinkels.

Hier können Sie einstellen, wie die Enden der Linien aussehen sollen. Wählen Sie „Abgerundet“, „Quadratisch“ oder „Stummel“.

Abgerundete Enden

Quadratische Enden

Stummelenden

Original behalten — Wenn diese Option aktiviert ist, bleibt das ursprüngliche Objekt zusammen mit dem Umriss erhalten. Wenn die Option nicht aktiviert ist, wird das ursprüngliche Objekt gelöscht.

Einstellen der Konturen mit den Kontrollpunkten

Beim Anlegen einer Kontur wird eine Referenzlinie mit mehreren Kontrollpunkten angezeigt. Einige der oben erwähnten Parameter können über diese Kontrollpunkte eingestellt werden.

- Klicken Sie auf den **Breite**-Punkt und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung, um die Stärke der Kontur einzustellen.
- Klicken Sie auf den **Versatz**-Punkt und ziehen Sie ihn, um den Abstand zwischen den Konturen einzustellen.
- Klicken Sie auf den **Referenzpunkt** und ziehen Sie ihn, um die Position der Referenzlinie im Verhältnis zum Objekt zu ändern.

Vewenden des Schatten-Effekts

Das Programm bietet eine Funktion, mit der das gewählte Objekt mit einem Schatten versehen werden kann.

Es stehen folgende Schattentypen zur Verfügung:

Blockschatten

Schlagschatten

Perspektiv-schatten

Wurfschatten

Objekte mit Schatten versehen

So wenden Sie einen Schatteneffekt auf ein oder mehrere Objekte an:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Schatten** im Menü **Effekt**.
3. Stellen Sie in DesignCentral die Parameterwerte ein oder ziehen Sie die Kontrollpunkte.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Einstellen von Schatten mit DesignCentral

Bei der Anwendung eines Schattens auf ein Objekt können in DesignCentral folgende Eigenschaften eingestellt werden:

Drop	Wählen Sie hier den Schattentyp: Blockschatten, Wurfschatten, Perspektivschatten oder Schlagschatten.
11.262cm 6.813cm	Horizontaler und vertikaler Versatz (Abstand) zwischen dem Schatten und dem Objekt. Bei Auswahl des Perspektivschattens sind diese Felder nicht verfügbar.
50.0% 47.4°	Höhenverhältnis und Neigungswinkel. Diese Felder sind nur für Wurfschatten verfügbar.
1.000cm	Der Abstand zwischen dem Objekt und seinem Schatten im Falle einer Überlappung oder beim Versatz des Schattens.
55.8%	Perspektiven-Verhältnis. Nur verfügbar für Perspektivschatten.
	Schattenfarbe
	Relief-Modus: Hiermit bestimmen Sie, wie sich der Schatten zum Objekt verhält.

Für die einzelnen Schatten sind folgende Reliefmodi verfügbar:

Block- und Perspektivschatten

Ohne Hintergrund | Mit Hintergrund | Versatz | Umgebung | Umgebungsversatz

Schlagschatten

Ohne Hintergrund | Mit Hintergrund | Überlappung | Reliefabstand | Umgebungsversatz

Wurfschatten

Ohne Hintergrund | Mit Hintergrund | Überlappung | Reliefabstand

Den Unterschied zwischen Reliefs „mit“ und „ohne“ Hintergrund sehen Sie am besten, wenn Sie den Schatten vom Objekt trennen.

Ohne Hintergrund | Mit Hintergrund

Anpassen der Schatten mit den Kontrollpunkten

Klicken Sie und ziehen Sie den Schatten, um das **Höhenverhältnis** und den **Neigungswinkel** (Wurfschatten), den **horizontalen** und **vertikalen Versatz** (andere Schatten) oder das **Perspektivenverhältnis** (Perspektivschatten) einzustellen.

Verwenden des Streifen-Effekts

Mithilfe des Streifen-Effekts können Sie Vektorobjekte mit Streifen versehen. Hierfür stehen drei Streifensorten zur Verfügung.

Strahlenstreifen Kreisförmige Streifen Verlaufsstreifen

Anwenden von Streifen auf Objekte

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Streifen** im Menü **Effekt**.
3. Stellen Sie die Werte in DesignCentral ein.

Einstellen der Strahlenstreifen in DesignCentral

Wenn Sie ein Objekt mit kreisförmigen Streifen versehen, können in DesignCentral folgende Eigenschaften eingestellt werden.

Anzahl der Streifen im Objekt.

Bestimmt, wie intensiv das Objekt mit Streifen überzogen wird (von 0 bis 100%). Mit diesem Parameter ändern Sie nur die Breite (Stärke) der Streifen, nicht aber ihre Anzahl.

Strahlenanteil: 20% Strahlenanteil: 50% Strahlenanteil: 80%

X/Y-Koordinaten des Ursprungs, wo die Strahlen beginnen.

Die in diesem Raster gewählte Position entspricht dem Ursprungspunkt der Streifen.

Unten links Zentrieren Mitte rechts

Anfänglicher Streifenwinkel.

Winkel: 0 Grad Winkel: 30 Grad Winkel: 45 Grad

Einstellen der Strahlenstreifen mit den Kontrollpunkten

Einige der oben erwähnten Parameter können auch über Kontrollpunkte eingestellt werden.

- Klicken Sie auf den rechten (unteren) Rand eines Streifens, um den Streifenwinkel zu ändern. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um den Winkel einzuschränken.
- Klicken Sie auf den linken (oberen) Rand eines Streifens, um den Streifenabstand zu ändern. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um den Winkel einzuschränken.
- Klicken Sie auf den Mittelpunkt, um den Ursprung (Ausgangspunkt) der Streifen zu verlegen.

Einstellen der Verlaufsstreifen in DesignCentral

Wenn Sie ein Objekt mit Verlaufsstreifen versehen, können in DesignCentral folgende Eigenschaften eingestellt werden.

Anzahl der Streifen im Objekt.

Bestimmt, wie intensiv das Objekt mit Streifen überzogen wird (von 0 bis 100%). Mit diesem Parameter ändern Sie nur die Breite (Stärke) der Streifen, nicht aber ihre Anzahl.

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Sie im **Lücken-Modus**-Feld **Variable Streifen und Lücken** wählen.

Prozentwert: 20% Prozentwert: 50% Prozentwert: 80%

Winkel der Streifen.

Winkel: 0 Grad Winkel: 45 Grad Winkel: 90 Grad

Hiermit bestimmen Sie die Intensität des Verlaufs (0 bis 100%).

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn Sie als Lücken-Modus **Gerade Streifen und Lücken** wählen.

Lücken-Modus	**Gerade Streifen und Lücken**	Die Streifen und Zwischenräume haben dieselbe Breite.
	Variable Streifen und Lücken	Der Abstand zwischen den Streifen variiert und erzeugt so einen Verlauf.
	Variable Streifen	Die Streifenbreite variiert, wodurch ein Verlaufeffekt entsteht. Die Breite der Zwischenräume bleibt jedoch konstant.

Variable Streifen Gerade Streifen und Lücken Variable Streifen und Lücken

Einstellen der Verlaufsstreifen mit den Kontrollpunkten

Einige der oben erwähnten Parameter können auch über Kontrollpunkte eingestellt werden.

- Nach Auswahl von **Gerade Streifen und Lücken** können Sie durch Ziehen der Punkte **1** oder **2** die Zwischenräume ändern.
- Nach Auswahl von **Variable Streifen und Lücken** können Sie durch Ziehen der Punkte **1** oder **2** den Streifenverlauf ändern.
- Nach Auswahl von **Variable Streifen** können Sie durch Ziehen des Punkts **1** die Zwischenräume ändern. Klicken Sie auf Punkt **2** und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung, um den Streifenverlauf einzustellen.
- Klicken Sie auf Punkt **3** und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung, um den Streifenwinkel einzustellen. Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, um den Winkel einzuschränken.

Einstellen der kreisförmigen Streifen in DesignCentral

Wenn Sie ein Objekt mit kreisförmigen Streifen versehen, können in DesignCentral folgende Eigenschaften eingestellt werden.

Anzahl der Streifen im Objekt.

Bestimmt, wie intensiv das Objekt mit Streifen überzogen wird (von 0 bis 100%). Mit diesem Parameter ändern Sie nur die Breite (Stärke) der Streifen, nicht aber ihre Anzahl.

Prozentwert: 20% Prozentwert: 50% Prozentwert: 80%

Hiermit legen Sie den Abstand zwischen der Mitte und dem ersten Zwischenraum fest.

Hier stellen Sie den Abstand zwischen dem Kreismittelpunkt und dem äußersten Ring ein. Wenn sich der Ring ganz außen nicht am Objektrand befindet, wird der verbleibende Teil des Objekts mit einer Vollfarbe gefüllt.

Hiermit bestimmen Sie die Intensität des Verlaufs (0 bis 100%).

Der in diesem Raster gewählte Punkt entspricht dem Mittelpunkt der kreisförmigen Streifen.

Einstellen der kreisförmigen Streifen mit den Kontrollpunkten

Einige der oben erwähnten Parameter können auch über Kontrollpunkte eingestellt werden.

- Klicken Sie auf den Innenrand eines Streifens, um den Streifenverlauf zu ändern.
- Klicken Sie auf den Außenrand eines Streifens, um den Streifenabstand zu ändern.
- Klicken Sie auf den Mittelpunkt, um den Ursprung (Ausgangspunkt) der Streifen zu verlegen.

Verwenden des Verformungseffekts

Vektorobjekte können nahezu beliebig verformt (verzerrt) werden. Das Programm enthält folgende Verformungsverfahren: Wenn Sie ein Bitmap-Bild verformen, wird das Bild von der Verformungsform maskiert.

Einpassen Neigen Kerbe Ecke

Perspektive Bogen Globus Welle-oben

Welle Bogen-oben Bogen Gepresst

Ballon Wimpel Fisch Zwei Wellen oben

Zwei Wellen Flicken Zylinder

Die Verformungseffekte können Sie u.a. dazu verwenden, ein Objekt auf die Größe eines Bitmap-Bildes anzupassen und zu ermitteln, wie das zu erstellende Schild hinterher aussehen wird.

Vektorobjekt Bitmap-Objekt Verformtes Vektorobjekt über dem Bitmap-Bild

Verformen von Objekten

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie **Verformung** im Menü **Effekt**.
3. Stellen Sie in DesignCentral die Parameterwerte ein oder ziehen Sie die Kontrollpunkte.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Einstellen der Verformungsparameter in DesignCentral

Wenn Sie ein Objekt verformen, können in DesignCentral folgende Eigenschaften eingestellt werden.

Wählen Sie hier den Verformungstyp.

0.0° Drehungswinkel der Verformungshülle.

Erlaubt das Drehen der Verformungshülle um 90 Grad im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Spiegelt die Verformungshülle horizontal oder vertikal.

Einstellen der Verformung mit den Kontrollpunkten

Für jeden Verformungstyp stehen mehrere Kontrollpunkte zur Verfügung, die verschoben werden können, um den beabsichtigten Effekt zu erzielen. Die Anzahl der Kontrollpunkte und der durch das Ziehen der Kontrollpunkte erzielte Effekt richten sich nach dem gewählten Verformungstyp.

Kontrollpunkte

Bei bestimmten symmetrischen Verzerrungen (z.B. „Welle-oben" oder „Flicken") können Sie die **STRG**-Taste gedrückt halten, um nur einen Griff zu verschieben (normalerweise ändern sich die anderen Griffe im gleichen Verhältnis).

Verwenden des Überblenden-Effekts

Bei Bedarf können jeweils zwei Objekte überblendet werden. Dabei geht die Form und Farbe des einen Objekts allmählich in die Form und Farbe des anderen Objekts über. Dieser Vorgang funktioniert nur, wenn es sich um zwei Vektorobjekte handelt.

Überblenden eines Kreises in einen Stern.

Überblenden von „AC" in „DE".

1. Wählen Sie zwei Objekte.
2. Wählen Sie **Überblenden** im Menü **Effekt**.
3. Stellen Sie in DesignCentral die Anzahl der Übergangsschritte ein.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Verwenden des Linse-Effekts

Mit dem Linse-Effekt können die Transparenz und Darstellung der Objektfarbe geändert werden.

Der Linse-Effekt bezieht sich immer nur auf das oberste Objekt und steht zum größten Teil nur für Vektorobjekte zur Verfügung. Nur der durch eine Transparenz-Linse erzielte Effekt kann auch auf Bitmaps angewendet werden. Linse-Effekte sind nur für den Farbdruck verfügbar.

Transparenz-Linse

Dieser Effekt sorgt dafür, dass das Objekt an der Stelle, wo es von der Linse bearbeitet wird, durchsichtig wird, sodass die darunter liegenden Objekte sichtbar werden.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Linse** und klicken Sie auf **Transparenz**.

In DesignCentral können folgende Werte eingestellt werden:

Trans-parenz	Die Intensität der Undurchsichtigkeit. Dieser Wert kann 0 bis 100% betragen.
Rahmen unsichtbar	Wählen Sie diese Option, um den Effekt auch auf den Objektstrich anzuwenden.

Umkehren

Die Farben aller Vektor- und Bitmap-Objekte unter dem Objekt, das mit dem Effekt bearbeitet wird, werden umgekehrt.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Linse** und klicken Sie auf **Umkehren**.

In DesignCentral können folgende Werte eingestellt werden:

Rahmen unsichtbar Wählen Sie diese Option, um den Effekt auch auf den Objektstrich anzuwenden.

Aufhellen

Die Farben aller Vektor- und Bitmap-Objekte unter dem Objekt, das mit dem Effekt bearbeitet wird, werden aufgehellt.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Linse** und klicken Sie auf **Aufhellen**.

In DesignCentral können folgende Werte eingestellt werden:

Helligkeit	Aufhellungsgrad für das Objekt. Dieser Wert kann 0 bis 100% betragen.
Rahmen unsicht-bar	Wählen Sie diese Option, um den Effekt auch auf den Objektstrich anzuwenden.

Umriss

Die Vektor- und Bitmap-Objekte unter dem Objekt, das mit dem Effekt bearbeitet wird, werden ohne Füllung angezeigt.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Linse** und klicken Sie auf **Umriss**.

In DesignCentral können folgende Werte eingestellt werden:

Rahmen unsichtbar	Wählen Sie diese Option, um den Effekt auch auf den Objektstrich anzuwenden.

Lupe

Die Vektor- und Bitmap-Objekte unter dem Objekt, das mit dem Effekt bearbeitet wird, werden vergrößert.

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekt** auf **Linse** und klicken Sie auf **Lupe**.

In DesignCentral können folgende Werte eingestellt werden:

Zoom-faktor	Vergrößerungsgrad. Mit Werten größer als 100% werden die Objekte vergrößert; Werte unter 100% bewirken eine Verkleinerung.
Rahmen unsicht-bar	Wählen Sie diese Option, um den Effekt auch auf den Objektstrich anzuwenden.

Verwenden des Unterfarbe-Effekts

Die Unterfarbenfunktion wird dazu verwendet, eine Basisfarbe zu erstellen, über die das eigentliche Bild gedruckt wird. Beim Drucken eines hellen Bildes auf einem dunklen Druckmaterial kann es z.B. sinnvoll sein, eine weiße Unterfarbe für das Bild zu erstellen, damit die dunkle Farbe des Druckmaterials nicht durchscheint.

Es können zwei Arten von Unterfarben erstellt werden.

Eine *volle Unterfarbe* wird in der Regel in Verbindung mit Vektorobjekten und Text verwendet. Diese Unterfarbe besteht aus einer einheitlichen Spotfarbe (normalerweise Weiß), die an den Konturen der darüber liegenden Objekte ausgerichtet ist. Für die Tinte wird immer 100-prozentige Deckung verwendet. Eine volle Unterfarbe kann exakt die gleiche Größe wie die darüber liegenden Objekte haben, den Objekträndern angepasst werden oder über die Ränder hinaus verlaufen.

Eine *variable Unterfarbe* wird für Bitmaps und Verläufe verwendet. Die Dichte der Unterfarbe wird entsprechend dem darüber

liegenden Bild angepasst. Auf diese Weise ist es beispielsweise möglich, das Druckmaterial an transparenten Bereichen eines Bildes durchscheinen zu lassen. Eine variable Unterfarbe entspricht immer exakt der Größe des darüber liegenden Bildes.

Eine Unterfarbe kann nur auf Thermotransfergeräten oder mittels der Funktion „Als Separation drucken" ausgegeben werden.

Erstellen einer vollen Unterfarbe

So erstellen Sie eine volle Unterfarbe für ein oder mehrere Objekte:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie im Menü **Effekt** den Befehl **Unterfarbe** und dann **Volle Unterfarbe**.
3. Wählen Sie in DesignCentral entweder (Unterfüllung) oder (Überfüllung)
4. Stellen Sie die Größe des Wirkungsbereichs der ausgewählten Funktion im Feld ein.
5. Aktivieren Sie die Option **Mit Innenaugen**, falls die Unterfarbe an Löchern in den darüber liegenden ausgewählten Objekten ebenfalls freie Stellen aufweisen soll.
6. Wählen Sie die Unterfarbe in der Liste aus.
7. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Nach dem Erstellen der Unterfarbe werden die Unterfarbe und die darüber liegenden Objekte als zusammengesetztes Objekt miteinander verbunden.

Erstellen einer variablen Unterfarbe

So erstellen Sie eine variable Unterfarbe für ein oder mehrere Objekte:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie im Menü **Effekt** den Befehl **Unterfarbe** und dann **Variable Unterfarbe**.
3. Wählen Sie die **Auflösung** für die Unterfarbe aus. Dieser Wert sollte der Auflösung entsprechen, die vom Ausgabegerät unterstützt wird.
4. Wählen Sie die Unterfarbe in der Liste aus.
5. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Nach dem Erstellen der Unterfarbe werden die Unterfarbe und die darüber liegenden Objekte als zusammengesetztes Objekt miteinander verbunden.

Entfernen einer Unterfarbe

So entfernen Sie eine Unterfarbe:

1. Wählen Sie das zusammengesetzte Objekt aus, das das Objekt und die Unterfarbe einschließt.
2. Wählen Sie im Menü **Effekt** den Befehl **Unterfarbe löschen**.

Die Unterfarbe wird entfernt und die vorherigen Objekte werden wieder hergestellt.

Trennen einer Unterfarbe von den Objekten, auf denen sie beruht

So trennen Sie eine Unterfarbe von den Objekten, auf denen sie beruht:

1. Wählen Sie das zusammengesetzte Objekt aus, das das Objekt und die Unterfarbe einschließt.
2. Wählen Sie im Menü **Effekt** den Befehl **Unterfarbe trennen**.

Die Unterfarbe wird dadurch zu einem separaten Objekt, und die mit der Unterfarbe verbundenen Objekte werden wieder freigegeben.

Umwandeln eines Vektorobjekts in eine Unterfarbe

So wandeln Sie ein Vektorobjekt in eine Unterfarbe um:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wählen Sie im Menü **Anordnen** den Befehl **Unterfarbe** und dann **Unterfarbe anlegen**.

3. Wählen Sie die Unterfarbe in der Liste aus, und klicken Sie auf **OK**.

Freigeben einer auf einem Vektorobjekt beruhenden Unterfarbe

So verwandeln Sie eine Unterfarbe, die auf einem Vektorobjekt basiert, wieder in ein Vektorobjekt:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wählen Sie im Menü **Anordnen** den Befehl **Unterfarbe** und dann **Unterfarbe freigeben**.

Verwenden des Finisher-Effekts (Versiegelung)

Durch den Finisher-Effekt wird eine Beschichtung erstellt, die einen Bereich der Zeichnung vor Kratzern und UV-Strahlung schützt. Die Versiegelung kann auf eine rechteckige Fläche angewendet werden, die einen bestimmten Bereich der Zeichnung vollständig abdeckt, oder sie kann den Umrissen der Zeichnung folgen.

Ein versiegelter Bereich kann nur auf Thermotransfergeräten oder mittels der Funktion „Als Separation drucken" ausgegeben werden.

Erstellen einer rechteckigen Versiegelung

So erstellen Sie eine rechteckige Versiegelung für ein oder mehrere Objekte:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie im Menü **Effekt** den Befehl **Finisher (Versiegelung)** und dann **Rechteckiger Finisher**.
3. Wählen Sie die Spotfarbe für die Versiegelung aus der Liste in DesignCentral.

Der versiegelte Bereich und die Objekte, für die er erstellt wurde, bilden nach der Erstellung ein einziges zusammengesetztes Objekt.

Erstellen einer angepassten Versiegelung

So erstellen Sie eine Versiegelung, die den Umrissen von einem oder mehreren Objekten folgt:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie im Menü **Effekt** den Befehl **Finisher (Versiegelung)** und dann **Musterförmiger Finisher**.
3. Wählen Sie die Spotfarbe für die Versiegelung aus der Liste in DesignCentral.

Der versiegelte Bereich und die Objekte, für die er erstellt wurde, bilden nach der Erstellung ein einziges zusammengesetztes Objekt.

Entfernen einer Versiegelung

So entfernen Sie einen versiegelten Bereich:

1. Wählen Sie das zusammengesetzte Objekt aus, das das Objekt und den versiegelten Bereich einschließt.
2. Wählen Sie im Menü **Effekt** den Befehl **Rechteckigen Finisher entfernen** oder **Musterförmigen Finisher entfernen**.

Der versiegelte Bereich wird entfernt und die vorherigen Objekte werden wieder hergestellt.

Verwenden der Farbtrennung

Durch den Farbtrennung-Effekt wird das überlappende Material zwischen Objekten zum größten Teil entfernt. Dabei wird jedoch ausreichend Material erhalten, damit zwischen den Objekten auch dann keine Lücken entstehen, wenn die Registrationsmarken nicht vollkommen exakt sind.

Originalobjekte (Füllung wird nicht angezeigt)

Objekte nach Aktivieren der Farbtrennung

Aktivieren der Farbtrennung für Objekte

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie im Menü **Effekt** den Befehl **Farbtrennung**.
3. Stellen Sie die Werte in DesignCentral ein.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Einstellen der Farbtrennung in DesignCentral

Für die Farbtrennung können in DesignCentral folgende Eigenschaften eingestellt werden.

0.600in	Überlappungsabstand.
Hell nach Dunkel **Dunkel nach Hell**	Geben Sie hier an, ob die Farbtrennung von der hellen zur dunklen Farbe oder umgekehrt erfolgen soll. Hell nach Dunkel Dunkel nach Hell
Strich-stärken einbeziehen	Wenn diese Option aktiviert ist, gilt die Farbtrennung auch für die Striche der betroffenen Objekte.

Verwenden von Grafikstilen

Über Stile können Füllungen, Strichstärken und Effekte eines Objekts auch von anderen Objekten übernommen werden. Außerdem lassen sich die Stile für die spätere Verwendung speichern.

Kopieren und Übernehmen von Stilen

1. Wählen Sie das Objekt mit der gewünschten Füllung bzw. mit dem gewünschten Effekt.
2. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Grafikstil** und klicken Sie auf **Stil kopieren**.
3. Wählen Sie das Objekt, das die kopierte Füllung bzw. den Effekt ebenfalls verwenden soll.
4. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Grafikstile** und klicken Sie auf **Stil einfügen**.

   Die Füllung, Strichstärke und Effekteinstellungen des ersten Objekts werden nun auch dem zweiten zugeordnet.

Stil kopieren

Stil anwenden

Speichern eines Stils in der Stilliste

Sie können selbst angeben, welche Eigenschaften des Quellobjekts als Stil gespeichert werden sollen. Beispiel: Bei einem grünen Objekt mit Schatten können Sie angeben, ob der Stil nur den Schatten, nur die grüne Füllung oder beides enthalten soll.

So speichern Sie Objekteigenschaften als Grafikstil:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Grafikstile** und klicken Sie auf **Stil speichern**.

3. Geben Sie dem neuen Stil einen Namen und wählen Sie die zu speichernden Eigenschaften.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

Anwenden eines Stils der Stil-Liste

So wenden Sie einen Stil der Stilliste an:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Grafikstile** und klicken Sie auf **Stil einfügen**.
3. Wählen Sie in der Liste den gewünschten Stil.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**. ✓

Bearbeiten eines Stils in der Stilliste

Über „Stile bearbeiten" können bereits gespeicherte Stile umbenannt, kopiert oder gelöscht werden.

So können Sie einen Stil umbenennen oder kopieren:

1. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Grafikstile** und klicken Sie auf **Stile bearbeiten**.
2. Wählen Sie in der Liste den zu ändernden Stil und klicken Sie auf **Kopieren** oder **Umbenennen**.
3. Geben Sie den neuen Namen für den Stil ein.
4. Klicken Sie auf **OK**.

So löschen Sie einen Stil:

1. Zeigen Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Grafikstile** und klicken Sie auf **Stile bearbeiten**.
2. Wählen Sie in der Liste den überflüssigen Stil und klicken Sie auf **Löschen**.
3. Klicken Sie auf **OK**.

Verwenden einer Schneidekontur

Schneide-
kontur

„Schneidekontur" ist eine Funktion, die Vektor- oder Bitmap-Objekte mit einer Schneidebahn (Linie zum Ausschneiden) versieht.

So können Sie die betreffenden Objekte zuerst drucken und dann formgerecht ausschneiden. Wenn Sie über ein Hybridgerät (Drucker mit Schneide-funktionen) verfügen, können Sie für beide Schritte dasselbe Gerät verwenden.

Damit durch den Schneidekontur-Effekt ein Umriss um ein Objekt in einer Bitmap gezogen werden kann, müssen Sie den Hintergrund des Bildes mit der Transparenz-Funktion transparent gestalten. Anderenfalls wird durch den Effekt nur bewirkt, dass eine Schneidekontur um das gesamte Bitmap-Bild gezogen wird.

Weitere Informationen zum formgerechten Ausschneiden von Objekten finden Sie unter „Formgerechtes Ausschneiden" auf Seite 192.

Erstellen der Schneidebahn (Schneidekontur) für ein Objekt

So erstellen Sie eine Schneidebahn:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie im Menü **Effekt** den Befehl **Schneidekontur**.
3. Stellen Sie die gewünschten Werte in DesignCentral ein, oder verschieben Sie die Kontrollpunkte der Schneidebahn.
4. Klicken Sie auf **Anwenden**. ✓

Einstellen der Schneidebahn in DesignCentral

In DesignCentral können folgende Eigenschaften einer Schneidebahn eingestellt werden.

Contour	Wählen Sie einen Typ: Schneidekontur, Rechteck oder Ellipse.

Schneidekonturmodus | Rechteckmodus | Ellipsenmodus

1.000cm	Abstand zwischen der Schneidebahn und dem Objekt. Es kann auch ein negativer Wert eingegeben werden, sodass beim Ausschneiden kein weißer Rand entsteht, wenn dies nicht erwünscht ist. Dieses Feld ist nur im Konturmodus verfügbar.
44.738cm	Breite der Schneidebahn (Ellipse oder Rechteck).
28.087cm	Höhe der Schneidebahn (Ellipse oder Rechteck).
Proportional	Aktivieren Sie diese Option, wenn sich die Schneidebahn bei Änderungen der Höhe oder Breite proportional ändern soll. Dieses Feld ist im Konturmodus nicht verfügbar.
Mit Innenaugen	Wenn diese Option aktiviert ist, erhalten die gewählten Objekte auch eine innere Schneidebahn. Im Ellipsen- und Rechteckmodus ist diese Option nicht verfügbar.

Kontur mit Innenaugen | Kontur ohne Innenaugen

	Verbindungstyp. Hiermit bestimmen Sie, wie Ecken konturiert werden.

Einstellen der Schneidebahn mit den Kontrollpunkten

Beim Anlegen einer Kontur wird eine Referenzlinie mit mehreren Kontrollpunkten angezeigt. Einige der oben erwähnten Parameter können über diese Kontrollpunkte eingestellt werden.

Schneidekonturmodus | Rechteckmodus

Vektorisieren von Bitmap-Bildern mit dem Schneidekontur-Effekt

Damit durch den Schneidekontur-Effekt ein Umriss um ein Objekt in einer Bitmap gezogen werden kann, müssen Sie den Hintergrund des Bildes mit der Transparenz-Funktion transparent gestalten. Anderenfalls wird durch den Effekt nur bewirkt, dass eine Schneidekontur um das gesamte Bitmap-Bild gezogen wird.

Undurchsichtiger Hintergrund | **Transparenter Hintergrund**

Umwandeln eines Objekts in eine Schneidebahn

Wenn Sie eine relativ komplizierte Schneidebahn benötigen, können Sie sie erstellen, indem Sie zuerst ein entsprechendes Vektorobjekt anlegen und dessen Form dann in eine Schneidebahn umwandeln.

Fächerform, die als Schneidebahn genutzt wird

So wandeln Sie ein Vektorobjekt in eine Schneidebahn um:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü Anordnen auf Schneidekontur und klicken Sie auf In Schneidekontur umwandeln.

Die Konturfarbe des Objekts ändert sich zu Hellgrau. Das bedeutet, dass das Objekt in eine Schneidebahn umgewandelt wurde. Auch nach Umwandlung in eine Schneidebahn behalten die Objekte ihre ursprünglichen Eigenschaften.

So verwandeln Sie eine Schneidebahn wieder in ein Vektorobjekt:

1. Wählen Sie die Schneidebahn.
2. Zeigen Sie im Menü **Anordnen** auf **Schneidekontur** und klicken Sie auf **Schneidekontur freigeben**.

Verwenden von Gravurfüllungen

Bevor der Auftrag an einen Gravierer ausgegeben werden kann, müssen Gravurfüllungen angewendet werden.

Wählen Sie **Gravieren** im Menü **Effekte**, um auf die Gravurfüllungen zuzugreifen. Sie können auch die Gravieren-Symbolleiste verwenden, die sich am oberen Fensterrand befindet.

Profilfüllung
Schraffurfüll
Inselfüllung
Lochfüllung

Weitere Informationen zur Bearbeitung von Gravurfüllpfaden finden Sie unter „DesignCentral bei Auswahl eines Gravurpfades“ auf Seite 108.

Anwenden einer Profilfüllung

DesignCentral – Register „Profil“

Profilfüllung, Online

Profilfüllung, Einsatz

Profilfüllung, Versatz

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekte** auf **Gravieren** und wählen Sie **Profilfüllung**.
3. Stellen Sie folgende Parameter in DesignCentral ein:

Wählt ein Werkzeug in der Werkzeugbibliothek aus.

Wählen Sie **Bearbeiten** im Menü, um ein neues Werkzeug zu erstellen oder ein vorhandenes Werkzeug zu bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „Werkzeugbibliothek“ auf Seite 156.

Bei Wahl des Online-Pfadstils wird ein Werkzeugpfad festgelegt, der genau auf dem vorhandenen Pfad liegt.

Der Online-Pfadstil empfiehlt sich für Strichschriften.

Bei Wahl des Einsatz-Pfadstils wird ein Werkzeugpfad festgelegt, der innerhalb des vorhandenen Pfades liegt.

Bei Wahl des Versatz-Pfadstils wird ein Werkzeugpfad festgelegt, der außerhalb des vorhandenen Pfades liegt.

Online, Profilfüllung

Einsatz, Profilfüllung

Versatz, Profilfüllung

Legt den Abstand zwischen dem vorhandenen Pfad und dem Werkzeugpfad fest.

Bei scharfen Ecken folgt der Werkzeugpfad der Objektecke.

Werkzeugpfad
Objekt
Werkzeugdurchmesser
Gravurwerkzeug

Scharfe Ecken

Bei abgerundeten Ecken folgt der Werkzeugpfad einem runden Pfad um die Objektecke.

Werkzeugpfad
Objekt
Werkzeugdurchmesser
Gravurwerkzeug

Abgerundete Ecken

Bei beschnittenen Ecken folgt der Werkzeugpfad einem abgeschrägten Pfad um die Objektecke.

Werkzeugpfad
Objekt
Werkzeugdurchmesser
Gravurwerkzeug

Beschnittene Ecken

Alle abrunden	Der Werkzeugpfad rundet die Objektecken ab, sodass eingelegte Muster erstellt werden können. Bei allen Pfadstilen werden alle Ecken abgerundet.

Alle abrunden, Online

Alle abrunden, Einsatz

Alle abrunden, Versatz

4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Anwenden einer Schraffurfüllung

Bei der Schraffurfüllung, der schnellsten Methode zum Füllen eines Objekts, wird ein Zickzackmuster verwendet, um die Oberfläche zu gravieren. Diese Füllung wird in der Regel zum Gravieren großer Bereiche verwendet.

DesignCentral
0.090in Engrav
0.045in
30%
0°
Depth nose
Round all
Advanced...

DesignCentral – Register „Schraffur“

Schraffurfüllung, Online

Schraffurfüllung, Einsatz

Schraffurfüllung, Versatz

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekte** auf **Gravieren** und wählen Sie **Schraffurfüllung**.
3. Stellen Sie folgende Parameter in DesignCentral ein:

0.090in Engrav — Wählt ein Werkzeug in der Werkzeugbibliothek aus.

> Wählen Sie **Bearbeiten** im Menü, um ein neues Werkzeug zu erstellen oder ein vorhandenes Werkzeug zu bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „Werkzeugbibliothek“ auf Seite 156.

Bei Wahl des Online-Pfadstils wird ein Werkzeugpfad festgelegt, der genau auf dem vorhandenen Pfad liegt.

Bei Wahl des Einsatz-Pfadstils wird ein Werkzeugpfad festgelegt, der innerhalb des vorhandenen Pfades liegt.

Bei Wahl des Versatz-Pfadstils wird ein Werkzeugpfad festgelegt, der außerhalb des vorhandenen Pfades liegt.

0.128in — Legt den Abstand zwischen dem vorhandenen Pfad und dem Werkzeugpfad fest.

30% — Der Umfang der Überlappung zwischen einem Werkzeugpfad und dem unmittelbar benachbarten Pfad.

0° — Legt den Winkel des Schraffurmusters fest.

Tiefen-vorsprung — Verhindert, dass sich das Werkzeug beim Gravieren abhebt, wodurch es bei einem gefederten Tiefenvorsprung zu Gravuren kommen kann, die zu tief sind.

Bei scharfen Ecken folgt der Werkzeugpfad der Objektecke.

Scharfe Ecken

Bei abgerundeten Ecken folgt der Werkzeugpfad einem runden Pfad um die Objektecke.

Abgerundete Ecken

Bei beschnittenen Ecken folgt der Werkzeugpfad einem abgeschrägten Pfad um die Objektecke.

Beschnittene Ecken

Alle abrunden — Der Werkzeugpfad rundet die Objektecken ab, sodass eingelegte Muster erstellt werden können.

Bei den Optionen „Einsatz“ und „Versatz“ werden alle Ecken abgerundet. Bei der Option „Online“ werden die inneren Ecken abgerundet.

4. Klicken Sie auf **Anwenden.** ✔

Anwenden einer Inselfüllung

Bei der Inselfüllung, der saubersten Methode zum Füllen eines Objekts, wird ein durchgehendes Konturmuster verwendet, um die Oberfläche zu füllen.

DesignCentral – Register „Insel“ | Inselfüllung, Online | Inselfüllung, Einsatz | Inselfüllung, Versatz

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekte** auf **Gravieren** und wählen Sie **Inselfüllung**.
3. Stellen Sie folgende Parameter in DesignCentral ein:

Wählt ein Werkzeug in der Werkzeugbibliothek aus.

Wählen Sie **Bearbeiten** im Menü, um ein neues Werkzeug zu erstellen oder ein vorhandenes Werkzeug zu bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „Werkzeugbibliothek“ auf Seite 156.

Bei Wahl des Online-Pfadstils wird ein Werkzeugpfad festgelegt, der genau auf dem vorhandenen Pfad liegt.

Bei Wahl des Einsatz-Pfadstils wird ein Werkzeugpfad festgelegt, der innerhalb des vorhandenen Pfades liegt.

Bei Wahl des Versatz-Pfadstils wird ein Werkzeugpfad festgelegt, der außerhalb des vorhandenen Pfades liegt.

Legt den Abstand zwischen dem vorhandenen Pfad und dem Werkzeugpfad fest.

Der Umfang der Überlappung zwischen einem Werkzeugpfad und dem unmittelbar benachbarten Pfad.

Tiefen-vorsprung Verhindert, dass sich das Werkzeug beim Gravieren abhebt, wodurch es bei einem gefederten Tiefenvorsprung zu Gravuren kommen kann, die zu tief sind.

Bei scharfen Ecken folgt der Werkzeugpfad der Objektecke.

Werkzeugpfad
Objekt
Werkzeug-
Gravurwerkzeug

Scharfe Ecken

Bei abgerundeten Ecken folgt der Werkzeugpfad einem runden Pfad um die Objektecke.

Werkzeugpfad
Objekt
Werkzeug-
Gravurwerkzeug

Abgerundete Ecken

Bei beschnittenen Ecken folgt der Werkzeugpfad einem abgeschrägten Pfad um die Objektecke.

Werkzeugpfa
Objekt
Werkzeug-
Gravurwerkzeug

Beschnittene Ecken

Alle abrunden — Der Werkzeugpfad rundet die Objektecken ab, sodass eingelegte Muster erstellt werden können.

Bei den Optionen „Einsatz“ und „Versatz“ werden alle Ecken abgerundet. Bei der Option „Online“ werden die inneren Ecken abgerundet.

*Klicken Sie auf **Anwenden**. Anwenden einer Lochfüllung*

Eine Lochfüllung dient dazu, an einem bestimmten Punkt auf einem Pfad Löcher zu bohren oder Kreise auszuschneiden.

DesignCentral – Register „Loch“

Lochfüllung, Pfadmitte

Lochfüllung, Path Points

Lochfüllung, Along Path

Lochfüllung, Fill Path

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Zeigen Sie im Menü **Effekte** auf **Gravieren** und wählen Sie **Lochfüllung**.
3. Stellen Sie folgende Parameter in DesignCentral ein:

0.090in Engrav	Wählt ein Werkzeug in der Werkzeugbibliothek aus. Wählen Sie **Bearbeiten** im Menü, um ein neues Werkzeug zu erstellen oder ein vorhandenes Werkzeug zu bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „Werkzeugbibliothek“ auf Seite 156.
Center of Path	Platziert ein Bohrloch in der Mitte des Objekts. Dieser Stil dient in der Regel dazu, Braille-Punkte in Bohrpunkte zu verwandeln.
Path Points	Platziert Bohrlöcher an vorhandenen Punkten auf dem Pfad.
Along Path	Platziert Bohrlöcher in einem bestimmten Abstand entlang dem vorhandenen Pfad.
Fill Path	Füllt Objekte mit einer Matrix aus Bohrlöchern, die in einem bestimmten Abstand platziert werden.
0.700in	Bestimmt den Abstand zwischen Bohrlöchern.

Center of Path — Path Points — Along Path — Fill Path

Löcher	Erstellt ein Bohrloch.
Kreise	Erstellt einen Kreis.

4. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Erweiterte Einstellungen für Gravurfüllungen

Im Dialogfeld für erweiterte Einstellungen können Parameter für den Gravierer festgelegt werden. Für alle Gravurfüllungen gelten dieselben erweiterten Einstellungen.

Erweiterte Einstellungen für Profil-, Insel- und Lochfüllungen

Erweiterte Einstellungen für Lochfüllungen

1. Klicken Sie in DesignCentral im Register für eine Gravurfüllung auf **Erweitert**.
2. Stellen Sie folgende Parameter ein:

Richtung Dient zur Auswahl der Richtung, in der ein Pfad graviert wird. Die Wahl einer geeigneten Richtung wirkt sich darauf aus, wie glatt die Kanten sind. Weitere Informationen finden Sie unter „Anzeigen der Pfadrichtungen“ auf Seite 14.

Konventionell Bei Wahl der konventionellen Richtung werden Einsatz- und Versatz-Werkzeugpfade so graviert, dass die einzelnen Teile glatte Kanten haben.

Die inneren Löcher in Texten oder Objekten werden in entgegengesetzter Richtung zum äußeren Pfad geschnitten.

- In konventioneller Richtung verläuft der Schnitt im Versatz-Pfadstil bei äußeren Werkzeugpfaden entgegen dem Uhrzeigersinn und bei inneren Werkzeugpfaden im Uhrzeigersinn.
- In konventioneller Richtung verläuft der Schnitt im Einsatz-Pfadstil bei inneren Werkzeugpfaden entgegen dem Uhrzeigersinn und bei äußeren Werkzeugpfaden im Uhrzeigersinn.

Konventionell, Versatz

Konventionell, Einsatz

Aufsteigen Bei dieser Richtungswahl verläuft der Schnitt entgegengesetzt zur konventionellen Richtung. Diese Richtung wird in der Regel für Holz mit ausgeprägter Maserung, Aluminium und ähnliche Materialien verwendet.

Aufsteigen, Versatz

Aufsteigen, Einsatz

Im Uhrzeigersinn Bei Wahl dieser Option werden alle Pfade im Uhrzeigersinn graviert.

Im Uhrzeigersinn, Versatz

Im Uhrzeigersinn, Einsatz

Entgegen Uhrzeigersinn Bei Wahl dieser Option werden alle Pfade entgegen dem Uhrzeigersinn graviert.

Entgegen Uhrzeigersinn, Versatz

Entgegen Uhrzeigersinn, Einsatz

Tiefe festlegen Wenn diese Option aktiviert ist, können Werte eingegeben werden, die Vorrang vor den Einstellungen am Gravierer haben.

Tiefe Legt die Gesamttiefe für den Gravurschnitt mit dem Werkzeug fest.

Stepdown Legt fest, bis zu welcher Tiefe das Werkzeug bei jedem Durchgang schneidet. Dadurch wird sichergestellt, dass nicht zu viel Material entfernt wird.

Erstes, Zuletzt oder Beide Dient zum Einstellen zusätzlicher Stepdown-Werte für den ersten, letzten oder beide Durchgänge. Sie können festlegen, wie tief das Werkzeug bei jedem Durchgang gravieren soll.

Erster Durchgang (Optional)

Gesamt-tiefe: 1 Zoll

.1

.25 Stepdown

.25 Stepdown

.25 Stepdown

.05 Stepdown-Rest

.1

Letzter Durchgang (Optional)

Abstand Hiermit wird eingestellt, wie hoch das Werkzeug zwischen den Pfaden angehoben wird.

Finalisierungsdurchlauf Der abschließende Durchgang, bei dem eine geringe Materialmenge entfernt wird, um die durch den vorherigen Durchgang verursachten Kanten zu glätten.

Entfernen Legt fest, wie viel Material beim Finalisierungsdurchlauf entfernt wird.

Tangentialer Eintritt und Austritt Beim tangentialen Eintritt beginnt der Schnitt außerhalb des eigentlichen Werkzeug-pfades und führt von dort

auf einer Linie oder in einem Bogen zum Werkzeugpfad. Das Werkzeug kann dabei ausreichend beschleunigt werden, sodass ein sauberer Ansatz am eigentlichen Werkzeugpfad gewährleistet ist.

Tangentialer Eintritt, Linie

Beim tangentialen Austritt beendet das Werkzeug den Auftrag und bewegt sich dann außerhalb des Werkzeugpfades auf einer Linie oder in einem Bogen weiter. Das Werkzeug wird dabei erst nach Verlassen des Werkzeugpfades abgebremst, sodass ein sauberer Austritt gewährleistet ist.

Tangentialer Austritt, Bogen

Line Eine gerade Linie von vorgegebener Länge.

Bogen Eine Bogenlinie mit einem vorgegebenen Radius.

Startpunkt optimieren Der Startpunkt jedes Pfades wird automatisch so verschoben, dass der Abstand vom Endpunkt eines Pfades zum Startpunkt des nächsten Pfades so gering wie möglich ist.

Am Startpunkt des Objekts werden tangentiale Eintritts- und Austrittspfade erstellt. Deaktivieren Sie diese Option, wenn der ursprüngliche Startpunkt des Objekts verwendet werden soll.

*Klicken Sie auf **OK**. Werkzeugbibliothek*

Sie können die Werkzeugbibliothek dazu verwenden, ein Gravurwerkzeug wunschgemäß zu erstellen oder so zu bearbeiten, dass es genau Ihren Anforderungen entspricht.

1. Wählen Sie **Werkzeugbibliothek** im Menü **Bearbeiten**.
2. Stellen Sie folgende Parameter ein:

Neu	Erstellt ein neues Werkzeug in der Werkzeugbibliothek.
Duplizieren	Erstellt ein Duplikat eines in der Werkzeugbibliothek ausgewählten Werkzeugs.
Löschen	Löscht ein Werkzeug aus der Werkzeugbibliothek.
Importieren	Öffnet die gespeicherten Werkzeugeinstellungen.
Exportieren	Speichert die Werkzeugeinstellungen in einer xml-Datei.

Bearbeiten eines Werkzeugs

1. Wählen Sie **Standard**, **Metrisch** oder **Alle Werkzeuge**, um eine Auswahl der Gravurwerkzeuge anzuzeigen.
2. Klicken Sie auf das zu bearbeitende Werkzeug.
3. Stellen Sie folgende Parameter ein:

Werkzeug-name	Zeigt den Namen des ausgewählten Werkzeugs an.
	Ändert die Farbe für das ausgewählte Werkzeug.
Werkzeugart	Zeigt die ausgewählte Werkzeugart an.
Werkzeug-einheit	Wandelt die zur Angabe des Werkzeugdurchmessers verwendeten Maßeinheiten in Zoll oder Millimeter um.
Durchgänge	Anzahl der Durchgänge, die das Werkzeug auf dem vorgegebenen Pfad durchführt. Der hier eingestellte Wert legt fest, wie oft das Werkzeug über einen Pfad geführt wird, bevor es zum nächsten Pfad bewegt wird. Im Unterschied dazu wird durch die Stepdown-Einstellung festgelegt, bis zu welcher Tiefe das Werkzeug bei jedem Durchgang in das Material eindringt.
Werkzeug-geometrie-Gruppenfeld	Das Werkzeuggeometrie-Gruppenfeld zeigt die Abmessungen Ihres Werkzeugs. Das Diagramm in der oberen rechten Ecke zeigt die Dimensionen der in der Werkzeuggeometrie festgelegten Werte. Das Diagramm auf der rechten Seite des Gruppenfeldes zeigt die Veränderungen, die sich bei Eingabe anderer Wert im Werkzeuggeometrie-Feld ergeben.

Düsen-durchmesser	Die Breite der Werkzeugspitze.
Schaft-durchmesser	Die Breite des Werkzeugschafts.
Winkel	Der Winkel, in dem die Werkzeugspitze abgeschrägt ist.

4. Klicken Sie auf **OK**.

15. Messungen und Beschriftungen

Das Programm bietet mehrere Funktionen zum Messen, Kennzeichnen und Dimensionieren von Objekten. Mit den Messwerkzeugen können die horizontalen, vertikalen und diagonalen Abmessungen eines Objekts angegeben werden. Außerdem können Sie Objekte mit Legenden („Beschriftungen“ bzw. „Labels“) versehen.

Die Linien und Beschriftungen können mit einem Drucker oder Cutter ausgegeben werden. Weitere Informationen finden Sie unter „RIP und Druck – Erweitert-Register“ auf Seite 185 oder „Plotten/Schneiden – Erweitert-Register“ auf Seite 185.

Messen von Abständen

Mit dem Messen-Werkzeug können Sie den Abstand zwischen zwei Objekten in Ihrem Dokument ermitteln.

So messen Sie den Abstand zwischen zwei Punkten:

1. Wählen Sie das **Messen**-Werkzeug.
2. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor in die gewünschte Richtung.

Klicken Sie, ohne zu ziehen, um die Position der betreffenden Stelle zu ermitteln.

Nach Freigabe der Maustaste zeigt Design Central folgende Informationen an:

X: 13.497 mm
Y: 43.631 mm
↔ 51.154 mm
↕ 65.823 mm
83.363 mm
52.1°

X/Y-Koordinaten des ersten Punkts.

Horizontale und vertikale Abstände vom Start- zum Endpunkt.

Tatsächlicher Abstand zwischen Start- und Endpunkt.

Winkel zwischen der Linie von den Start- zu den Endpunkten und der horizontalen Linie.

DesignCentral beim Messen

Erstellen von Bemaßungslinien

Mit dem Bemaßung-Werkzeug können Sie zwischen zwei Punkten in Ihrem Dokument eine Bemaßungslinie anlegen. Bemaßungslinien können horizontal, vertikal oder diagonal sein.

191.1 mm
101.6 mm
216.4 mm

Beim Erstellen einer Bemaßungsbeschriftung wird die Funktion „An Punkten ausrichten“ automatisch aktiviert.

Seitenlinie
Pfeil
Nachgestel. Nullen
Pfeil
Seitenlinie
ABC 154.000 mm DEF
Suffix
Einheit
Druckgröße Wert
Präfix

So erstellen Sie eine Bemaßungslinie:

1. Wählen Sie das **Bemaßung**-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf die Stelle, an der die Bemaßungslinie beginnen soll.
3. Klicken Sie entweder auf den Punkt, an dem die Bemaßungslinie enden soll, oder ziehen Sie den Cursor vom Startpunkt zum Endpunkt. Beim Verschieben des Cursors wird die Richtung durch eine Linie angezeigt.
4. Klicken Sie ein drittes Mal, um den Abstand zwischen der Bemaßungslinie und dem Start- und Endpunkt festzulegen.

Beim Erstellen einer diagonalen Bemaßungslinie:

- Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, damit der Winkel der Linie nur in 45-Grad-Schritten eingestellt werden kann.
- Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, damit nur Bemaßungslinien erstellt werden, die senkrecht zum Objekt verlaufen.

Ändern der Textposition einer Bemaßungslinie

Der Bemaßungstext wird innerhalb der Bemaßungslinie platziert, wenn der dritte Klick unterhalb der Linie erfolgt. Durch Klicken neben der Bemaßungslinie bewirken Sie, dass der Text seitlich neben der Linie erstellt wird.

Wenn Sie die Position des Bemaßungstextes ändern möchten, doppelklicken Sie auf die Bemaßungslinie und wählen Sie den Kreis direkt neben dem Bemaßungstext. Sie können den Text nun beliebig verschieben.

Automatische Bemaßung von Objekten

Mit dem Werkzeug „Automatische Bemaßung“ sorgen Sie dafür, dass beim Anlegen eines Objekts auch gleich horizontale und vertikale Bemaßungslinien um das Objekt erstellt werden. Diese Bemaßungslinien sind nicht mit dem Objekt verknüpft und werden bei Größenänderungen des Objekts nicht automatisch aktualisiert.

So versehen Sie ein Objekt automatisch mit einer horizontalen und vertikalen Bemaßungslinie:

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie das Werkzeug **Automatische Bemaßung**.
3. Stellen Sie folgende Parameter ein:

	Die Abmessungen werden oberhalb und links vom Objekt platziert.
	Die Abmessungen werden oberhalb und rechts vom Objekt platziert.
	Die Abmessungen werden links und unterhalb vom Objekt platziert.
	Die Abmessungen werden rechts und unterhalb vom Objekt platziert.
Strichstärken einbeziehen	Bei aktivierter Option wird zusätzlich zu den Abmessungen auch die Strichstärke für das Objekt angegeben.

Strichstärke wird angegeben

Strichstärke wird nicht angegeben

Bemaßung auf Seite

Mit dem Werkzeug „Bemaßung auf Seite" legen Sie automatisch horizontale und vertikale Bemaßungslinien an, die den Abstand des Objekts zum unteren linken Rand anzeigen. Diese Bemaßungslinien sind mit dem Objekt verknüpft und werden bei Positionsänderungen des Objekts automatisch aktualisiert.

Die Größe von Textobjekten wird ab der Grundlinie des Textes gemessen.

So erstellen Sie Bemaßungslinien des Typs „Bemaßung auf Seite":

1. Wählen Sie die Objekte aus.
2. Wählen Sie das Werkzeug **Bemaßung auf Seite**.

Erstellen von Beschriftungen

Mit diesem Werkzeug können Sie einen Pfeil mit einer Legende (Beschriftung) einfügen.

Es stehen zwei Beschriftungstypen zur Verfügung:

Ein Segmentlabel

Zwei Segmentlabel

So erstellen Sie eine Beschriftung („Label"):

1. Wählen Sie das **Beschriftung**-Werkzeug.
2. Klicken Sie auf die Stelle, an der die Beschriftung beginnen soll.

   Beim Verschieben des Cursors wird die Richtung durch eine Linie angezeigt.
3. Wenn Sie eine zweiteilige Beschriftung erstellen, müssen Sie auf die Stelle klicken, an der das erste Segment enden und das zweite Segment beginnen soll.
4. Klicken Sie auf die Stelle, an der die Beschriftung enden soll.
5. Geben Sie in DesignCentral den Beschriftungstext ein und drücken Sie die **EINGABE**-Taste.

Nach dem Erstellen einer Beschriftung können Sie in DesignCentral folgende Eigenschaften festlegen:

Arial / Regular	Schrift und Stil.
25.400mm	Schriftgröße.
	Pfeilsymbol für die Beschriftungslinie.
Erweitert	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die erweiterten Optionen aufzurufen.

Im Dialogfeld für die erweiterten Optionen können folgende Einstellungen gewählt werden:

Rahmentext	Wenn diese Option aktiv ist, erscheint die Beschriftung in einem Kasten.
9.850mm / 9.000mm	Pfeilgröße.

Bearbeiten von Bemaßungslinien

Nach dem Erstellen einer Bemaßungslinie können Sie in DesignCentral folgende Eigenschaften festlegen:

Arial / Regular	Schrift und Stil.
25.400mm	Schriftgröße.
	Wenn diese Einstellung nicht gesperrt ist, können Sie den Text unmittelbar über dem Hängeschloss

bearbeiten.

Pfeilsymbol, das an beiden Enden der Bemaßungslinie erscheint.

Pfeilposition. Die Pfeile können sich entweder innerhalb oder außerhalb der Seitenlinien befinden.

Verbunden Wenn diese Option aktiviert ist, werden auch nach Vergrößern/Verkleinern des betreffenden Objekts automatisch die richtigen Abmessungen angezeigt.

Wenn Sie diese Verbindung lösen, kann sie später nicht mehr aktiviert werden.

Erweitert Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die erweiterten Optionen aufzurufen.

Im Dialogfeld für die erweiterten Optionen können folgende Einstellungen gewählt werden:

Präfix Der Text befindet sich vor dem Abmessungswert.

Suffix Der Text befindet sich hinter dem Abmessungswert.

Skalierung Hiermit können Sie den Maßstab der Bemaßungswerte wählen. „50%“ bedeutet, dass die Hälfte des Bemaßungswertes angegeben wird.

Einheit Hiermit können Sie die Maßeinheit wählen.

Genauigkeit Anzahl der Stellen hinter dem Komma für die Abmessungen.

Nachgestellte Nullen Wenn diese Option deaktiviert ist, werden keine Dezimalstellen angezeigt.

Keine Einheiten zeigen Wenn diese Option deaktiviert ist, werden die Abmessungen nicht mit der Einheit gekennzeichnet.

Rahmentext Wenn diese Option aktiviert ist, erscheinen die Abmessungen in einem Kasten.

Die Abmessungen können entweder über, auf oder unter den Bemaßungslinien erscheinen.

Hiermit können Sie die Abmessungsangabe auf der Linie verschieben.

Beim Erstellen einer diagonalen Bemaßungslinie können Sie wählen, ob die Angaben ebenfalls diagonal oder immer horizontal dargestellt werden sollen.

Mit diesen Schaltflächen können Sie angeben, ob alle Elemente oder nur die Seitenlinie, keine Seitenlinie oder kein Pfeil angezeigt werden soll.

9.850mm
9.000mm

Pfeilgröße.

16. Einrichten des Systems für den Farbdruck

Vor dem Drucken Ihrer Dokumente müssen Sie die Systemparameter einstellen. Im Dialogfeld für die Farbeinstellungen können die Vorgaben eingestellt werden. Diese Einstellungen gelten für Dateien, die in das Programm importiert werden, und helfen bei der Simulation des Druckergebnisses auf dem Bildschirm.

Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** den Befehl **Farbeinstellungen**, um das Dialogfeld für die Farbeinstellungen zu öffnen und das Programm für den Farbdruck zu konfigurieren:

Auswahl der Eingabeprofile

Die meisten Dateien werden im Hinblick auf ein ganz bestimmtes Ausgabegerät erstellt. Dateien im RGB-Format werden in der Regel farblich korrigiert, um auf dem verwendeten Bildschirm möglichst originalgetreu zu wirken. CMYK-Dateien werden oft so korrigiert, dass die Farbentsprechungen trotz der Eigenheiten des gewählten Druckers gewahrt bleiben. Eingabeprofile dienen zum Umwandeln derartiger Profile in einen neutralen Farbraum (d.h. ohne Korrektur). Somit kann das Programm dann anhand der Ausgabeprofile die eventuell für die Ausgabe notwendigen Korrekturen vornehmen.

Auf dem **Eingabeprofil**-Register des Farbeinstellungen-Dialogfelds können Sie das Farbprofil wählen, das beim Importieren von Dateien verwendet werden soll. Das Eingabeprofil sollte immer im Hinblick auf den Verwendungszweck der Daten (d.h. für das Ausgabegerät Drucker oder Bildschirm) gewählt werden.

In diesem Dialogfeld können folgende Einstellungen gewählt werden:

RGB Wählen Sie hier das den Quellbildern entsprechende RGB-Profil.

CMYK Wählen Sie hier das den Quellbildern entsprechende CMYK-Profil.

Graustufen Wählen Sie hier das den Quellbildern entsprechende Graustufenprofil.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen**, um weitere Profile hinzuzufügen.

Einstellen des Anzeigeprofils

Die entgültige Druckausgabe kann bereits auf dem Bildschirm simuliert werden. Dieses Verfahren wird in Fachkreisen „Soft Proofing“ genannt.

Diese Simulation ist aber nur verlässlich, wenn im Register „Anzeige-Einstellungen“ des Dialogfelds für die Farbeinstellungen die richtigen Profile gewählt werden.

Monitor Wählen Sie hier das dem verwendeten Monitor entsprechende Profil.

Drucker Wählen Sie hier den Drucker, der für die Ausgabe verwendet wird. Aktivieren Sie die Option **Soft Proof**

gesicherter Weißpunkt, um den Weißpunkt des Papiers zu simulieren.

Auswählen der Farbwiedergabe

Die Farbwiedergabe bestimmt, wie der Farbraum der Eingabedatei dem Farbraum des Ausgabegeräts zugeordnet wird.

Die Farbwiedergabe kann für vier verschiedene Objekttypen, die in Aufträgen vorkommen, eingestellt werden:

Bitmap Diese Farbwiedergabe ist für die Bitmaps (Rasterbilder) in Ihrer Auftragsdatei geeignet.

Vektor Diese Farbwiedergabe eignet sich für Vektorobjekte wie beispielsweise Kreise, Polygone, Linien, Bögen und Bezierkurven, die in vektorbasierten Dateien (PostScript, DXF oder Adobe Illustrator) enthalten sind.

Text Diese Farbwiedergabe ist für Textobjekte geeignet, die in PostScript-Dateien und anderen vektorbasierten Dateien enthalten sind.

Verlauf Diese Farbwiedergabe ist für vektorbasierte Verlaufsobjekte geeignet, die in PostScript-Dateien und anderen vektorbasierten Dateien enthalten sind. Für Verläufe, die in Bitmap-Dateien erstellt wurden, wird die **Bitmap**-Farbwiedergabe verwendet.

Im Gegensatz zu allen anderen Objekten (RGB, Graustufen, LAB, usw.) können für CMYK-Objekte verschiedene Farbwiedergaben festgelegt werden.

Die hier gewählten Einstellungen dienen lediglich als Vorgaben für die Ausgabe. Innerhalb des Dokuments kann die Farbwiedergabe für jedes Bitmap-Bild und jede Farbe einzeln eingestellt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Profil-Register“ auf Seite 116 und „Farbspezifikationen – Farbe-Register“ auf Seite 116.

Wählen Sie eine der folgenden Farbwiedergaben:

Wahrnehmung Diese Einstellung eignet sich am besten für Fotos. Farben außerhalb des Farbraums des Ausgabegeräts werden entsprechend den jeweiligen Erfordernissen verändert oder komprimiert.

Sättigung Diese Einstellung eignet sich am besten für Grafiken (Vektorobjekte), bei denen die Leuchtkraft der Farben wichtiger ist als die Farbentsprechung. Farben außerhalb des Farbraums des Ausgabegeräts werden Werten zugeordnet, die das Gerät ausgeben kann. Farben innerhalb des Farbraums werden mit einer stärkeren Sättigung versehen.

Relativ colorimetrisch Diese Einstellung eignet sich am besten für Bilder wie Logos, deren Farben exakt den Vorgaben entsprechen müssen. Farben außerhalb des Farbraums des Ausgabegeräts werden verändert. Bei Wahl dieses Verfahrens stehen eventuell weniger Farben zur Verfügung als gewöhnlich. Der Weißpunkt von „Relativ colorimetrisch“ liegt immer bei „0“.

Absolut colorimetrisch Ähnelt der Einstellung „Relativ colorimetrisch“. Es wird allerdings ein anderer Weißpunktwert verwendet. „Absolut colorimetrisch“ stellt Farben im Verhältnis zum Weißpunktwert „D50“ dar. So wird z.B. der Weißton von Papier A beim Drucken auf Papier B simuliert. Diese Einstellung eignet sich am besten für farbige Probedrucke.

Spotfarbe Diese Einstellung ist als Ergänzung für die Sättigung gedacht. Hiermit werden die Farben also ähnlich wie bei „Sättigung“ zugeordnet, es wird jedoch die maximal mögliche Sättigung verwendet. Diese Einstellung eignet sich nicht für Fotos.

Ohne Farbkorrektur Das Objekt wird ohne jegliche Farbkorrektur gedruckt.

17. Drucken auf einem Desktop-Drucker

In vielen Fällen müssen Sie wahrscheinlich vor der definitiven Ausgabe eines Dokuments einen Probedruck erstellen.

So drucken Sie ein Dokument auf einem Desktop-Drucker aus:

1. Sorgen Sie dafür, dass alle auszugebenden Objekte und Farben sichtbar sind.
2. Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Drucken**.
3. Wählen Sie den Drucker und stellen Sie die gewünschten Optionen ein.

   Markieren Sie die Option **Auswahl**, um nur die ausgewählten Objekte zu drucken.

4. Klicken Sie auf **OK** (Windows) oder auf **Drucken** (Macintosh).

Verfügbare Optionen:

Drucker Legen Sie die folgenden druckerbezogenen Eigenschaften fest:

Name Wählen Sie den Namen der Druck-Warteschlange, in der der Auftrag eingereiht werden soll.

Eigen-schaften Klicken Sie auf diese Option, um die druckerspezifischen Eigenschaften einzustellen. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation für Ihren Drucker.

PostScript-Daten Wählen Sie **Binär** oder **ASCII**. Wenn Sie **Binär** wählen, werden die Daten binär komprimiert und in dieser Form zum Drucker übertragen.

Kopien Stellen Sie den Wert unter **Anzahl Kopien** auf die Anzahl der Exemplare ein, die Sie drucken möchten.

Sor-tieren Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Seiten eines mehrseitigen Auftrags sortiert ausgegeben, bevor die nächste Kopie gedruckt wird. Drei Kopien eines dreiseitigen Auftrags werden beispielsweise in der folgenden Reihenfolge gedruckt: 1,2,3,1,2,3,1,2,3.

Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird jede einzelne Seite in der gewünschten Kopienzahl gedruckt, bevor die nächste Seite ausgegeben wird. Drei Kopien eines dreiseitigen Auftrags werden beispielsweise in der folgenden Reihenfolge gedruckt: 1,1,1,2,2,2,3,3,3.

Skalierung Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

Zeichnung auf Papier einpassen Ändert die Größe des Dokuments so, dass die Zeichnung auf das angegebene Papierformat passt.

Rahmen auf Papier einpassen Ändert die Größe des Dokuments so, dass die gesamte Arbeitsfläche auf das angegebene Papierformat passt.

Skalierung Hier können Sie die gewünschte Ausgabegröße als Prozentwert angeben. Mit der Option **Segmentierung** können Sie Objekte selbst dann in Originalgröße ausgeben, wenn sie nicht auf das im Drucker verfügbare Papierformat passen.

1. Wenn Sie z.B. im Verhältnis „1 Zoll= 1 Fuß" drucken möchten, müssen Sie hier „1:12" einstellen.

Position Wählen Sie eine der folgenden Positionen aus:

Oben links **Oben zentriert** **Oben rechts**

Links zentriert **Zentrieren** **Rechts zentriert**

Unten links **Unten zentriert** **Unten rechts**

Anwender Legen Sie die Position des Designs durch Angabe der folgenden Versatzwerte genau fest:

Versatz X Der Abstand von der rechten Designkante zum rechten Rand des bedruckbaren Seitenbereichs.

Versatz Y Der Abstand von der unteren Designkante zum unteren Rand des bedruckbaren Seitenbereichs.

Druckoptionen Aktivieren Sie diese Option, damit die folgenden Optionen zur Verfügung stehen:

Nur Auswahl Nur der ausgewählte Teil der Zeichnung wird ausgegeben.

Rahmen Der Rahmen der Arbeitsfläche wird gedruckt.

Umriss Vektorobjekte werden ohne Füllung gedruckt.

Hintergrund Das Design wird gegebenenfalls mit der Hintergrundfarbe gedruckt.

Hilfslinien Das Design wird mit den vorhandenen Hilfslinien gedruckt.

Gitter Das Design wird mit dem vorhandenen Gitter gedruckt.

Vorlage Eine Layoutvorlage wird auf die Ausgabe angewendet.

Segmentierung Mit den Segmentierungsoptionen können Sie ein Objekt in mehrere Einzelsegmente unterteilen und den Rand für die Segmentüberlagerung einstellen.

Segmentierte Seiten drucken Aktivieren Sie diese Option, um die Ausgabe zu segmentieren.

Überlappung Stellen Sie hier die Überlagerung der einzelnen Segmente ein.

Original-Dokument

Segmentierte Ausgabe

Erweitert Aktivieren Sie diese Option, damit die folgenden erweiterten Optionen zur Verfügung stehen:

Verwende Geräte-Ränder	Es werden die Randangaben des Drucker-treibers verwendet.
Ignoriere Über-drucken	Alle Überdrucken-Einstellungen, die bei der Gestaltung des Designs festgelegt wurden, werden ignoriert. Diese Maßnahme ist sinnvoll, wenn Sie Zeit und Ausgabematerial sparen möchten. Wenn Sie die Option **Ignoriere Überdrucken** aktivieren, wird die Ausgabe automatisch so geändert, dass Funktionen, für die Überdrucken erforderlich ist, nicht verwendet werden. Wenn beispielsweise ursprünglich Farbtrennung für die Ausgabe vorgesehen war, erfolgt nun keine Farbtrennung.

18. Verbindung zu Production Manager oder PhotoPRINT Server

Mit dem Grafikprogramm können Sie Aufträge sowohl zu Production Manager als auch zu PhotoPRINT Server senden.

Die Verbindung zu Production Manager ist jedoch nur möglich, wenn die Version des verwendeten Exemplars mit der Version des Grafikprogramms übereinstimmt. Wenn Sie versuchen, eine Verbindung zu einer älteren Version von Production Manager herzustellen, wird ein Fehler angezeigt.

Verbindung zu Production Manager

Wenn Sie das Dialogfeld „Plotten/Schneiden“ oder „RIP und Druck“ öffnen, während Production Manager bereits auf dem Computer ausgeführt wird, stellt das Grafikprogramm automatisch die Verbindung zu dem Exemplar von Production Manager auf Ihrem Computer her.

Wird Production Manager nicht bereits auf dem Computer ausgeführt, wenn Sie das Dialogfeld „Plotten/Schneiden“ oder „RIP und Druck“ öffnen, wird folgendes Dialogfeld angezeigt:

Dieses Dialogfeld bietet drei Auswahlmöglichkeiten für das weitere Vorgehen:

- Verbindung zu einem Exemplar von Production Manager herstellen, das auf Ihrem Computer ausgeführt wird; dabei wird Production Manager gegebenenfalls gestartet.
- Verbindung zu einem Exemplar von Production Manager herstellen, das auf einem anderen Computer in Ihrem lokalen Netzwerk ausgeführt wird.
- Verbindung zu einem Exemplar von Production Manager herstellen, das auf einem entfernt gelegenen Computer ausgeführt wird; dazu ist die Eingabe einer entsprechenden TCP/IP-Adresse erforderlich.

Verbindung zu Production Manager auf demselben Computer

So stellen Sie die Verbindung zu einem Exemplar von Production Manager her, das auf demselben Computer wie das Grafikprogramm ausgeführt wird:

1. Erstellen Sie Ihr Design im Grafikprogramm.
2. Klicken Sie in der Werkzeugleiste entweder auf die Schaltfläche **Plotten/Schneiden** oder die Schaltfläche **RIP und Druck**. (oder)
3. Wählen Sie die Option **Auf diesem Computer (Lokal)**.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Falls das lokale Exemplar von Production Manager nicht bereits ausgeführt wird, wird es automatisch gestartet.

Verbindung zu Production Manager auf einem anderen Computer in Ihrem lokalen Netzwerk

So stellen Sie die Verbindung zu einem Exemplar von Production Manager her, das auf einem anderen Computer in Ihrem lokalen Netzwerk ausgeführt wird:

1. Vergewissern Sie sich, dass weder Production Manager noch PhotoPRINT Server auf Ihrem Computer ausgeführt wird.
2. Erstellen Sie Ihr Design im Grafikprogramm.
3. Klicken Sie in der Werkzeugleiste entweder auf die Schaltfläche **Plotten/Schneiden** oder die Schaltfläche **RIP und Druck**. (oder)

4. Wenn das Dialogfeld zur Auswahl eines Exemplars von Production Manager nicht angezeigt wird, wählen Sie **Anderer** in der Setup-Liste oben links im Dialogfeld.
5. Wählen Sie die Option **Auf einem anderen Computer (Netzwerk)**.
6. Klicken Sie auf **OK**.
7. Wählen Sie das Programm aus, zu dem die Verbindung hergestellt werden soll.
8. Klicken Sie auf **OK**.

Wenn die Verbindung zwischen der Software und Production Manager hergestellt ist, werden die verfügbaren Einstellungen automatisch in die Setup-Liste aufgenommen.

Verbindung zu Production Manager über eine Internet-Adresse

So stellen Sie die Verbindung zu einem Exemplar von Production Manager her, das auf einem entfernt gelegenen Computer mit einer festen TCP/IP-Adresse ausgeführt wird:

1. Vergewissern Sie sich, dass weder Production Manager noch PhotoPRINT Server auf Ihrem Computer ausgeführt wird.
2. Ermitteln Sie die TCP/IP-Adresse für den entfernt verfügbaren Computer.
   a. Geben Sie **IPCONFIG** in die Befehlszeile eines Windows-Computers ein und drücken Sie die **Eingabetaste**, um die TCP/IP-Adresse des Computers zu ermitteln.

```
Windows-IP-Konfiguration

Ethernetadapter LAN-Verbindung:

    Verbindungsspezifisches DNS-Suffix  . : alias.com
    IP-Adresse. . . . . . . . . . . . : 10.1.1.134
    Subnetzmaske . . . . . . . . . . . : 255.255.255.0
    Standardgateway . . . . . . . . . : 10.1.1.2
```

3. Erstellen Sie Ihr Design im Grafikprogramm.
4. Klicken Sie in der Werkzeugleiste entweder auf die Schaltfläche **Plotten/Schneiden** oder die Schaltfläche **RIP und Druck**. (oder)
5. Wenn das Dialogfeld zur Auswahl eines Exemplars von Production Manager nicht angezeigt wird, wählen Sie **Anderer** in der Setup-Liste oben links im Dialogfeld.
6. Wählen Sie **Internet-Adresse** aus.
7. Geben Sie die TCP/IP-Adresse für den entfernt verfügbaren Computer ein.
8. Klicken Sie auf **OK**.

Wenn die Verbindung zwischen der Software und Production Manager hergestellt ist, werden die verfügbaren Einstellungen automatisch in die Setup-Liste aufgenommen.

Verbindung zu PhotoPRINT Server

Mit der Software können Sie Ihr Design zu PhotoPRINT Server senden. Dazu müssen Sie eine Verbindung zu PhotoPRINT Server anstatt zu Production Manager herstellen.

Ähnlich wie bei Production Manager können Sie die Verbindung zu einem Exemplar von PhotoPRINT Server herstellen, das entweder auf demselben Computer, auf einem anderen Computer im LAN oder auf einem entfernten, über TCP/IP erreichbaren Computer ausgeführt wird.

Verbindung zu PhotoPRINT Server auf demselben Computer

Wenn PhotoPRINT Server auf Ihrem Computer ausgeführt wird und Production Manager nicht ebenfalls geöffnet ist, stellt die Software automatisch die Verbindung zu PhotoPRINT Server her.

Wenn beide Programme geöffnet sind, stellt die Software immer zuerst eine Verbindung zu Production Manager her.

So stellen Sie die Verbindung zu einem Exemplar von PhotoPRINT Server her, das auf demselben Computer wie das Grafikprogramm ausgeführt wird:

1. Erstellen Sie Ihr Design im Grafikprogramm.
2. Vergewissern Sie sich, dass Production Manager nicht ausgeführt wird.
3. Starten Sie PhotoPRINT Server.
4. Klicken Sie in der Werkzeugleiste entweder auf die Schaltfläche **Plotten/Schneiden** oder die Schaltfläche **RIP und Druck**. (oder)
5. Wählen Sie die Option **Auf diesem Computer (Lokal)**.
6. Klicken Sie auf **OK**.

Wenn die Verbindung zwischen der Software und PhotoPRINT Server hergestellt ist, werden die verfügbaren Einstellungen automatisch in die Setup-Liste aufgenommen.

Verbindung zu PhotoPRINT Server auf einem anderen Computer in Ihrem lokalen Netzwerk

So stellen Sie die Verbindung zu einem Exemplar von PhotoPRINT Server her, das auf einem anderen Computer in Ihrem lokalen Netzwerk ausgeführt wird:

1. Vergewissern Sie sich, dass weder Production Manager noch PhotoPRINT Server auf Ihrem Computer ausgeführt wird.
2. Erstellen Sie Ihr Design im Grafikprogramm.
3. Klicken Sie in der Werkzeugleiste entweder auf die Schaltfläche **Plotten/Schneiden** oder die Schaltfläche **RIP und Druck**. (oder)
4. Wenn das Dialogfeld zur Auswahl eines Exemplars von Production Manager nicht angezeigt wird, wählen Sie **Anderer** in der Setup-Liste oben links im Dialogfeld.
5. Wählen Sie die Option **Auf einem anderen Computer (Netzwerk)**.
6. Klicken Sie auf **OK**.

SN2291:Cutting Master 2
XPSP2:Cutting Master 2
SN2350:PhotoPRINT SERVER-ULTRA
SN2333:Cutting Master 2
SN2321XP:Production Manager
SN2328:Production Manager
SN2314:Cutting Master 2
SN2231:PhotoPRINT SERVER-ULTRA
SN2298:PhotoPRINT SERVER-ULTRA
XPSP2:PhotoPRINT SERVER-ULTRA

< Back | OK | Cancel

7. Wählen Sie das Exemplar von PhotoPRINT Server aus, zu dem die Verbindung hergestellt werden soll.
8. Klicken Sie auf **OK**.

Wenn die Verbindung zwischen der Software und PhotoPRINT Server hergestellt ist, werden die verfügbaren Einstellungen automatisch in die Setup-Liste aufgenommen.

Verbindung zu PhotoPRINT Server über eine Internet-Adresse

So stellen Sie die Verbindung zu einem Exemplar von PhotoPRINT Server her, das auf einem entfernt gelegenen Computer mit einer festen TCP/IP-Adresse ausgeführt wird:

1. Vergewissern Sie sich, dass weder Production Manager noch PhotoPRINT Server auf Ihrem Computer ausgeführt wird.
2. Vergewissern Sie sich, dass Production Manager auf dem entfernten Computer nicht ausgeführt wird.

   Wenn Production Manager auf dem Computer geöffnet ist, stellt die Software die Verbindung zu diesem Exemplar von Production Manager anstatt zu PhotoPRINT Server. her

3. Ermitteln Sie die TCP/IP-Adresse für den entfernt verfügbaren Computer.
   a. Geben Sie **IPCONFIG** in die Befehlszeile eines Windows-Computers ein und drücken Sie die **Eingabetaste**, um die TCP/IP-Adresse des Computers zu ermitteln.

      Windows-IP-Konfiguration

      Ethernetadapter LAN-Verbindung:

         Verbindungsspezifisches DNS-Suffix . : alias.com
         IP-Adresse. . . . . : 10.1.1.134
         Subnetzmaske . . . . : 255.255.255.0
         Standardgateway . . . . : 10.1.1.2

4. Erstellen Sie Ihr Design im Grafikprogramm.
5. Klicken Sie in der Werkzeugleiste entweder auf die Schaltfläche **Plotten/Schneiden** oder die Schaltfläche **RIP und Druck**. (oder)
6. Wenn das Dialogfeld zur Auswahl eines Exemplars von Production Manager nicht angezeigt wird, wählen Sie **Anderer** in der Setup-Liste oben links im Dialogfeld.

On this computer (Local)
On another computer (Network)
On the internet address:

OK | Cancel

7. Wählen Sie **Internet-Adresse** aus.
8. Geben Sie die TCP/IP-Adresse für den entfernt verfügbaren Computer ein.
9. Klicken Sie auf **OK**.

Wenn die Verbindung zwischen der Software und PhotoPRINT Server hergestellt ist, werden die verfügbaren Einstellungen automatisch in die Setup-Liste aufgenommen.

Gemeinsame Verwendung eines Kopierschutzsteckers in einem lokalen Netzwerk

Ein einziger Kopierschutzstecker genügt, um das Grafikprogramm auf einem Computer und Production Manager auf einem anderen Computer auszuführen. Der Computer, auf dem der Production Manager läuft, und der Computer, auf dem Sie das Grafikprogramm verwenden, müssen miteinander vernetzt sein, und das TCP/IP-Protokoll muss auf beiden Computern korrekt installiert sein und ausgeführt werden.

Sie können jedoch das Programm mit demselben Kopierschutzstecker nicht gleichzeitig auf mehreren Computern ausführen.

So führen Sie das Programm auf einem anderen Computer aus, auf dem der Kopierschutzstecker nicht installiert ist:

1. Installieren Sie das Grafikprogramm auf dem „Arbeitscomputer“.
2. Installieren Sie das Produktionsprogramm auf der Produktionsstation.
3. Setzen Sie den Kopierschutzstecker entweder in der Designstation oder der Produktionsstation ein.
4. Starten Sie das Grafikprogramm oder das Produktionsprogramm. Das Programm kann ausgeführt werden, solange der Kopierschutzstecker in einer der beiden Stationen verwendet wird.
5. Stellen Sie die Verbindung zu dem auf der Produktionsstation ausgeführten Exemplar von Production Manager her. Weitere Informationen finden Sie unter „Verbindung zu Production Manager auf einem anderen Computer in Ihrem lokalen Netzwerk“ auf Seite 167.

19. Ausschneiden von Objekten

Designs können erst ausgeschnitten werden, nachdem das Grafikprogramm mit dem Production Manager verbunden und das Schneidegerät entsprechend den Angaben in der Bedienungsanleitung für Production Manager eingestellt wurde.

Gehen Sie beim Übertragen der Daten zum Schneidegerät folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Plotten/Schneiden**.

   Bei Bedarf können Sie das Objekt wählen, das ausgeschnitten werden soll (die übrigen Objekte werden nicht ausgeschnitten). Um alle Objekte des Dokuments auszuschneiden, müssen Sie **Nur Auswahl** aktivieren.

2. Stellen Sie die im Dialogfeld angezeigten Parameter wunschgemäß ein und klicken Sie auf **Senden**.

Einstellungen im Plotten/Schneiden-Dialogfeld

Im Plotten/Schneiden-Dialogfeld befinden sich alle Parameter, mit denen bestimmt werden kann, wie ein Objekt ausgeschnitten werden soll. Das Dialogfeld enthält vier Register: **Allgemein, Segment, Optionen** und **Erweitert**.

Der obere Teil des Dialogfelds ist für alle Register gleich:

Aktueller Schneideplotter
Zeigt die Eigenschaften der Einstellung
Register
Wechselt zum Production Manager
Aktive Aufträge für dieses Gerät

Plotten/Schneiden-Dialogfeld – Allgemein-Register

Das Allgemein-Register dient zum Einstellen der Material- und Auftragsabmessungen und ermöglicht die genaue Platzierung der Ausgabe auf dem Material.

Material-Gruppenfeld
Sendemodus
Position-Gruppenfeld
Größe-Gruppenfeld
Kopien-Gruppenfeld
Werkzeuge für die Positionierun
Zoom-Werkzeuge
Vorschauberei ch
Farbpa lette

Durch Ziehen der unteren rechten Ecke können Sie die Größe dieses Dialogfelds ändern.

Materialeinstellungen

Im Material-Gruppenfeld können Sie die Abmessungen des mit dem Ausgabegerät geladenen Materials angeben (Höhe und Breite). Die Materialabmessungen müssen eingestellt werden, damit Aufträge, die größer als das verwendete Material sind, segmentiert werden können.

51.000 x 600.0	Wählen Sie in der Liste die Materialabmessungen (falls vorhanden) oder wählen sie **Benutzerdefiniert**, um die Größe einzustellen.
	Seitengröße: Über diesen Befehl kann das Programm die Abmessungen des eingelegten Materials vom Schneideplotter abrufen. Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn das Gerät und der Anschluss die bidirektionale Kommunikation unterstützen.
51.000in	Materialbreite
600.000in	Materialhöhe

Sendemodus

In der Senden-Liste können Sie einstellen, was mit dem Auftrag geschehen soll, wenn er sich in der Warteschlange des Production Managers befindet.

Jetzt senden	Die Daten werden sofort verarbeitet und zum Ausgabegerät übertragen.
Auftrags-liste	Der Auftrag wird in der Warteschlange des Production Managers gepuffert. Er wird erst ausgegeben, wenn Sie ihn im Production Manager zum Ausgabegerät senden.
In Datei speichern	Die Daten werden nicht ausgegeben, sondern als so genannte Native-Datei gespeichert.

Jetzt senden ist nicht verfügbar, wenn das Ausgabegerät keine Daten empfängt bzw. wenn sich der Production Manager auf einem anderen Computer des Netzwerks befindet und die Option **Erlaube entferntes „Sofort senden"** **und interaktives Steuern** (in den Voreinstellungen des Production Managers) deaktiviert ist. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung für Production Manager.

Positionseinstellungen

Im Position-Feld können Sie angeben, wo das Objekt auf dem Material ausgegeben werden soll.

0.000in	Horizontaler Versatz
0.000in	Vertikaler Versatz
	Interaktiv: Der Schneidekopf fährt die Position an, die Sie durch Verschieben des Objekts im Vorschaufenster anwählen.
	Zeigen: Der Kopf bewegt sich über die benötigte Materialfläche, wird aber nicht abgesenkt.

Ein Auftrag kann auch durch Klicken und Ziehen wunschgemäß positioniert werden.

1. Wählen Sie das **Auswählen**-Werkzeug im Plotten/Schneiden-Dialogfeld.
2. Klicken Sie und ziehen Sie die Vorschau zur neuen Position.

Klicken

und ziehen

Einstellen der Größe

Im Größe-Feld können Sie die Größe der Ausgabe einstellen.

20.200in	Ausgabebreite
20.862in	Ausgabehöhe
100.000%	Skalierungsverhältnis
An Druck-material anpassen	Der Auftrag wird proportional so skaliert, dass er im verfügbaren Druckbereich des Ausgabematerials so groß wie möglich wiedergegeben wird.

Kopieneinstellungen

Das Kopien-Gruppenfeld ermöglicht Ihnen, die Anzahl der Kopien und den Abstand zwischen den einzelnen Kopien einzustellen.

1	Anzahl der Kopien
0.100in	Abstand zwischen den Kopien

Kopier-
abstand

Die Anordnung der Kopien erfolgt immer im Hinblick auf eine optimale Materialnutzung.

Werkzeuge für die Positionierung

Mit diesen Funktionen können Sie den Auftrag drehen, spiegeln und an der gewünschten Stelle positionieren.

Der Auftrag wird im angegebenen Abstand von der rechten und vorderen Kante des Materials platziert.

Der Auftrag wird an der vorderen Kante des Materials zentriert.

Der Auftrag wird in der Länge und Breite des Materials zentriert.

Der Auftrag wird im angegebenen Abstand von der linken und vorderen Kante des Materials platziert.

Dreht das Objekt in 90°-Schritten.

F Ⅎ Vertikale Spiegelung.

Ansicht-Werkzeuge

Mit diesen Funktionen können Sie den Auftrag im Vorschaubereich wunschgemäß bearbeiten.

Klicken Sie und ziehen Sie den Auftrag mit der Maus im Vorschaubereich an die gewünschte Stelle.

Vergrößern oder verkleinern. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, um den Zoomfaktor zu verkleinern.

Stellt die Vorgaben für die Vorschau wieder her.

Mit dieser Funktion ist es möglich, die Vorschau so einzustellen, dass alle Objekte sichtbar sind.

Zeigt die momentan in der Vorschau gewählte Farbe. Wenn alle Farben ausgewählt sind, befindet sich ein Kreuz in diesem Feld.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um abwechselnd nur die ausgewählten Objekte oder das gesamte Design anzuzeigen.

Farbpalette

Wählen Sie hier die Farbe, die im Vorschaubereich angezeigt werden soll. Nur die angezeigte Farbe wird verarbeitet. Wenn die Option **Alle Farben senden** im Erweitert-Register aktiviert ist, können keine Einzelfarben übertragen werden.

Klicken Sie auf die Farben und ziehen Sie sie zu den Positionen, die der gewünschten Ausgabereihenfolge entsprechen.

Einstellen der Sichtbarkeit der Farben

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Farbe in der Farbpalette klicken, können Sie für diese Farbe die Einstellung **Sichtbar** aktivieren bzw. deaktivieren. Nicht sichtbare Farben werden nicht ausgegeben.

Wenn Sie mit Ausnahme einer Farbe alle Farben ausgeben möchten, aktivieren Sie zuerst die Option **Alle Farben senden** im Register **Erweitert** und deaktivieren Sie dann die Einstellung **Sichtbar** für die Farbe, die nicht ausgegeben werden soll.

Plotten/Schneiden-Dialogfeld – Segment-Register

Aufträge, die größer sind als das für die Ausgabe gewählte Material, müssen vor der Ausgabe in Segmente unterteilt werden.

Gesamtgröße-Gruppenfeld
Segment-Gruppenfeld
Überlappung-Gruppenfeld
Segment-Werkzeuge
Zoom-Werkzeuge

Das Segment kann in mehrere Spalten und Zeilen unterteilt werden. Die Unterteilungen nennen wir *Segmente*.

Das Segment-Register bietet mehrere Funktionen zum Erstellen von Segmenten.

Segment-Werkzeuge

Die Werkzeugleiste enthält Funktionen zum Ändern des Segmentmodus und für die automatische Unterteilung.

Gruppiert die Spalten, sodass die Segmente einer Spalte jeweils gemeinsam bearbeitet werden können.

Gruppiert die Zeilen, sodass die Segmente einer Zeile jeweils gemeinsam bearbeitet werden können.

Gruppiert alle Spalten und Zeilen, sodass alle Spalten bzw. Zeilen gemeinsam bearbeitet werden können.

Auto-Segmentierung: Es wird automatisch ein Segment erstellt, das alle ausgewählten Objekte enthält. Wenn keine Objekte ausgewählt sind, werden alle im Design enthaltenen Objekte berücksichtigt. Falls das Design für das ausgewählte Material zu groß ist, wird es automatisch in mehrere Segmente aufgeteilt, die jeweils die größtmöglichen Abmessungen aufweisen. Durch die Auto-Segmentierung wird nicht die gesamte Seite segmentiert, sondern nur das jeweilige Design bzw. die ausgewählten Objekte.

Segmentieren zum Rand: Die gesamte Designseite wird automatisch segmentiert. Falls die Seite für das ausgewählte Material zu groß ist, wird sie in mehrere Segmente aufgeteilt, die jeweils die größtmöglichen Abmessungen aufweisen.

Verschieben des Segmentfensters

Mit dem Segmentfenster definieren Sie den Bereich eines Dokuments, der ausgegeben wird. Elemente, die sich außerhalb der Ränder des Segmentfensters befinden, werden nicht ausgeschnitten.

Ändern der Größe des Segmentfensters

Die Größe des Segmentfensters kann durch Ziehen der Ränder oder über die numerischen Felder des Gesamtgröße-Feldes eingestellt werden.

Ändern der Größe des Segmentfensters mit der Maus:

1. Bewegen Sie den Cursor auf die kleinen roten Quadrate entlang des Randes des Segmentfensters.
2. Klicken Sie und ändern Sie die Größe des Segmentfensters durch Ziehen der Maus.

Numerische Einstellung der Größe des Segmentfensters:

54.666cm	Breite des Segmentfensters
56.458cm	Höhe des Segmentfensters
0.254cm	Rand um das Segmentfenster

Segmentieren des Auftrags im Vorschaubereich

Bei Bedarf können Sie im Segmentfenster zusätzliche Segmente anlegen:

1. Ziehen Sie den Cursor auf den Fensterrand.
2. Klicken Sie und ziehen Sie die Maus zur Fenstermitte, um ein neues Segment anzulegen.

Auf Segmentrahmen klicken und ziehen, um ein neues Segment hinzuzufügen

So ändern Sie die Größe bereits vorhandener Segmente:

1. Ziehen Sie den Cursor auf den Segmentrand.
2. Klicken Sie und ändern Sie die Segmentgröße durch Ziehen der Maus.

Auf den Segmentrand klicken und ziehen, um die Segmentgröße zu verändern

Segmentieren des Auftrags im Segment-Gruppenfeld

Im Segment-Gruppenfeld können Sie die Abmessungen der Segmente als numerische Werte angeben.

So geben Sie numerische Werte für die Segmentgröße ein:

1. Wählen Sie im Vorschaubereich das Segment, dessen Größe Sie ändern möchten.
2. Geben Sie die neue Größe ein.

54.666cm	Breite des gewählten Segments
56.458cm	Höhe des gewählten Segments

Um einen Auftrag gleichmäßig zu unterteilen, müssen Sie die gewünschte Segmentierungsoption anklicken und die Anzahl bzw. die Abmessungen der gewünschten Zeilen und Spalten eingeben.

3	Geben Sie hier die Anzahl der gleich großen Spalten ein.
3	Geben Sie hier die Anzahl der gleich großen Zeilen ein.

Gleich große Spalten

Gleich große Zeilen

In diesem Fall wird der Auftrag ab dem linken Rand in Spalten der hier eingegebenen Breite unterteilt.

Der Auftrag wird ab dem unteren Rand in Zeilen der hier eingegebenen Höhe unterteilt.

Eingabe der Spaltenbreite

Eingabe der Zeilenhöhe

Überlappung zwischen einzelnen Segmenten

Die Überlappung zwischen den Zeilen und Spalten kann frei eingestellt werden. Mit solchen Überlappungen werden Zwischenräume beim Zusammenfügen der Segmente vermieden. Die Überlappung entspricht dem Bereich, in dem sich zwei Reihen oder Spalten überschneiden.

Horizontale Überlappung

Vertikale Überlappung

Aktivieren Sie diese Option, um eine Überlappung an den vertikalen Kanten der Segmente zu bewirken.

Aktivieren Sie diese Option, um eine Überlappung an den horizontalen Kanten der Segmente zu bewirken.

Breite der Überlappung

Einzelsegmentierung aller Kopien

Tile all copies

Aktivieren Sie diese Option, damit alle Kopien in der Vorschau angezeigt werden. Die Segmente können dann für jede Kopie einzeln angepasst werden. Bei aktivierter Option werden die Höhe und Breite des Auftrags, die im Allgemein-Register aufgeführt werden, entsprechend der Anzahl der Kopien aktualisiert.

Bei Flachbettplottern wird diese Option standardmäßig aktiviert, damit der ausgegebene Auftrag nicht zusammengefügt werden muss.

Verhindern der Ausgabe von Segmenten

So deaktivieren Sie ein Segment und verhindern, dass ein Segment zusammen mit dem restlichen Auftrag ausgegeben wird:

- Doppelklicken Sie im Vorschaufenster auf das Segment.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Vorschaufenster auf das Segment.

Segmente, die deaktiviert wurden, sind durch ein darüber liegendes Rautenmuster gekennzeichnet.

Deaktiviertes Segment

Sie können deaktivierte Segmente wieder für die Ausgabe auswählen, indem Sie darauf doppelklicken oder ein deaktiviertes Segment erneut mit der rechten Maustaste anklicken.

In jedem Auftrag muss mindestens ein Segment aktiviert sein. Wenn Sie versuchen, alle Segmente zu deaktivieren, wird eines der Segmente wieder aktiviert.

Plotten/Schneiden-Dialogfeld – Optionen-Register

Im Optionen-Register können mehrere Optionen eingestellt werden, die bei Schneideaufträgen häufig verwendet werden.

Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Alle Farben senden

Aktivieren Sie die Option **Alle Farben senden**, um jede Farbe separat zu verarbeiten. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie außerdem einstellen, wie die einzelnen Farben verarbeitet werden sollen:

Einzelnes Segment, einzelner Job

Der Auftrag wird als eine einzige Datei übertragen und für alle Farben werden dieselben Segmentgrößen verwendet.

Einzelnes Segment, separierte Jobs

Für jede Farbe wird ein separater Auftrag erstellt. Allerdings verwenden alle Farben dieselben Segmentgrößen.

Separate Segmente, separate Jobs

Für jede Farbe wird ein separater Auftrag erstellt. Die Segmentgröße kann für jede Farbe separat eingestellt werden.

Pause zwischen Farben

Hier können Sie einstellen, ob der Production Manager nach der Verarbeitung einer Farbe jeweils eine Pause einlegen soll, damit Sie einen anderen Stift einsetzen bzw. neues Material einlegen können. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie „Alle Farben senden“ aktiviert haben.

Entgitter-rahmen

Beim Schneiden wird um alle Objekte der ausgewählten Farbe ein Rahmen mit der als **Segmentrand** angegebenen Breite zurückgelassen.

Horizontale Entgitter-rahmen

Fügt horizontale Entgitterrahmen zwischen den einzelnen Textzeilen (oder Objekten) ein.

Horizontale Trennlinien

Fügt horizontale Linien hinzu, die quer über Textreihen verlaufen, ohne den Text aufzuspalten. Die Trennlinien sind an den Stellen unterbrochen, an denen sie Text durchkreuzen.

Vertikale Entgitter-rahmen

Fügt vertikale Entgitterlinien zwischen den einzelnen Zeichen (oder Objekten) ein.

Vertikale Trennlinien Fügt vertikale Linien hinzu, die durch die Buchstaben verlaufen, ohne den Text aufzuspalten. Die Trennlinien sind an den Stellen unterbrochen, an denen sie Text durchkreuzen.

Zusätzliche Entgitterrahmen Schneidet einen Entgitterrahmen innerhalb des angegebenen Entgitterrands um jedes Objekt in einem Design.

Entgitterrand Legt den Abstand zwischen den Objekten und dem Entgitterrahmen fest.

Treiber-Optionen Mit diesen Steuerelementen können Sie eine Reihe von Ausgabeoptionen für Schneideplotter einstellen, wie z.B. Schneidegeschwindigkeit und Auflagedruck. Für jede Farbe im Design können unterschiedliche Optionen festgelegt werden.

Wählen Sie eine Farbe in der Liste aus und klicken Sie auf **Bearbeiten**, um die Treiber-Optionen für die Farbe zu bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie weiter unten unter „Einstellen der Treiber-Optionen“.

Aktivieren Sie die Option **Identische Treiber-Optionen für alle Farben verwenden**, damit für alle Farben dieselben Treiber-Optionen verwendet werden.

Um die Ausgabe einer Farbe zu deaktivieren, klicken Sie auf das Messersymbol links neben der jeweiligen Farbe. Durch ein rotes X über dem Messersymbol wird daraufhin angezeigt, dass diese Farbe nicht ausgeschnitten wird. Wenn Sie erneut auf die Farbe klicken, verschwindet das rote X wieder und die Farbe wird bei der Ausgabe wieder berücksichtigt.

Vorschub nach Plotten Zieht das Material um den gewählten Abstand weiter und definiert einen neuen Ursprung.

Durchgänge Hiermit bestimmen Sie, wie oft das Messer jede Bahn ausschneidet. Diese Option braucht nur für dickes oder hartes Material aktiviert zu werden, das von dem benutzten Messer nicht in einem Durchgang durchtrennt werden kann.

Gesamt-größe Hier wird die Gesamtgröße des Auftrags angezeigt. Diese Option kann nicht bearbeitet werden.

Einstellen der Treiber-Optionen

Mit den Treiber-Optionen für Schneideplotter stellen Sie wichtige Parameter für das Ausgabegerät ein (z.B. Geschwindigkeit, Auflagedruck) und steuern häufig wiederholte Vorgänge (Materialtransport, Rückkehr zum Nullpunkt) vom Computer aus.

Registerkarte „Vor Job“ Registerkarte „Nach Job“ Registerkarte „Makro“

Die für Schneideplotter verfügbaren Treiber-Optionen richten sich nach dem Ausgabegerät.

Jeder Befehl kann durch Anklicken eines Kontrollkästchens aktiviert bzw. deaktiviert werden. Wenn ein Kästchen markiert ist, kann der Wert geändert werden. Dieser Wert wird dann auf das Schneidegerät übertragen und hat Vorrang vor dem dort eingestellten Wert. Wenn eine Option nicht markiert ist, verwendet das Schneidegerät seine eigenen Einstellungen.

Verfügbare Optionen:

Speichern Speichert die durchgeführten Änderungen als neuen Befehl.

Löschen Löscht den gewählten Befehl aus der Liste (nur mit dem Speichern-Befehl hinzugefügte Befehle können gelöscht werden).

Zurückstellen Hiermit rufen Sie wieder die Vorgaben auf (vom Benutzer hinzugefügte Befehle werden dabei gelöscht).

Vor Job Hier können Sie die Befehle einstellen, die vor der Verarbeitung des Auftrags gesendet werden sollen.

Schnell schneiden / Schneiden mittlere Geschwindigkeit / Langsam schneiden / Kein	Hier können Sie mehrere Parameter für das Schneiden mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten einstellen. Wählen Sie „Kein", wenn die Einstellungen des Ausgabegeräts verwendet werden sollen.
Druck / Erzwingen	Hier können Sie den Auflagedruck einstellen.
Tempo	Hier können Sie die Wagenlaufgeschwindigkeit einstellen.
Werkzeug	Hier können Sie zwischen Schneiden und Plotten umschalten oder das gewünschte Werkzeug wählen, wenn das Gerät unterschiedliche Werkzeuge unterstützt.
Nach Job	Hier können Sie die Befehle einstellen, die nach Ausführen des Auftrags gesendet werden sollen.
Abschneiden / Auto-Cut	Geben Sie hier an, ob ein fertig gestelltes Objekt nach dem Schneiden/Plotten abgetrennt werden soll.
Makro	Hiermit können Sie Befehle ausführen, die normalerweise über das Bedienfeld des angesteuerten Geräts eingestellt werden müssen.
Initialisieren	Initialisiert das Ausgabegerät.
Roll vorwärts / rückwärts	Transportiert das Material vorwärts oder rückwärts.
Gehe zum Nullpunkt	Bewegt den Kopf zum Ausgangspunkt.

Vergewissern Sie sich vor dem Starten eines Makros, dass sich niemand in der Nähe des Geräts befindet. In der Nähe befindliche Personen könnten durch die Gerätebewegungen verletzt werden.

Plotten/Schneiden-Dialogfeld – Erweitert-Register

Auf der Erweitert-Registerkarte können bestimmte Optionen für Schneideaufträge eingestellt werden.

In diesem Dialogfeld stehen folgende Parameter zur Verfügung:

Strichstärke in Kontur umwandeln	Hiermit sorgen Sie dafür, dass die Striche separat als Kontur ausgeschnitten werden.
Bemaßungen und Beschriftungen plotten	Hiermit sorgen Sie dafür, dass die Legenden und Bemaßungsangaben ebenfalls gezeichnet oder ausgeschnitten werden.
Auto-Verschmelzung	Hiermit werden Überlappungen zwischen Objekten derselben Farbe entfernt.
Auto-Farbtrennung	Hier können Sie die Überlagerungsbreite von Objekten unterschiedlicher Farben einstellen.
Überschnitt	Wenn diese Option aktiviert ist, führt die Software beim Schneiden von geschlossenen Kurven einen zweiten Schneidedurchgang über eine festgelegte Strecke um die Kurve durch. Dadurch wird sichergestellt, dass die Kurve vollständig ausgeschnitten wird.

Schneide-reihenfolge optimieren	Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden die Objekte in der Reihenfolge gezeichnet/ausgeschnitten, in der sie angelegt wurden. Bei aktivierter Option werden die Objekte zuerst in der Länge verarbeitet. Danach ist dann der nächste Teil an der Reihe.
Pause zwischen Seiten	Hier können Sie einstellen, ob der Production Manager nach der Verarbeitung einer Seite jeweils eine Pause einlegen soll, damit Sie neues Material einlegen können.
Seitenmarkie-rungen schneiden	Schneidet den Rand der Seite aus, wenn ein Objekt in mehrere Segmente unterteilt wurde.
Kopierabstand zwischen Seiten anwenden	Bewirkt, dass zwischen Seiten, Segmenten und Gesamtsegmenten der Abstand eingehalten wird, der in der Gruppe **Kopien** der Registerkarte **Allgemein** für Kopien festgelegt wurde.
Automatische Registrations-marken	Ergänzt kleine Rechtecke an den Ecken jeder Ebene, um das Positionieren der einzelnen Teile zu erleichtern. Die automatischen Registrationsmarken werden einfach an den Ecken jeder Ebene erstellt. Wenn die Ebenen unterschiedliche Größen haben, sind die automatischen Registrationsmarken nicht einheitlich aufeinander ausgerichtet. Wenn Sie die automatischen Registrationsmarken dazu verwenden möchten, Objekte mit unterschiedlichen Farben aufeinander auszurichten, muss entweder die Gesamtgröße aller Ebenen identisch sein, oder Sie müssen bei aktivierter Einzelsegmentoption den Befehl **Alle Farben senden** verwenden.
Gefülltes Plotten	Geben Sie hier den Winkel und die Stiftbreite für das Füllen an.

20. Drucken des Designs

Objekte können erst gedruckt werden, nachdem das Grafikprogramm mit dem Production Manager verbunden und das Ausgabegerät ordnungsgemäß eingestellt wurde. Siehe „Einrichten des Production Managers und Einrichten der Ausgabegeräte“.

Gehen Sie beim Übertragen der Daten zum Schneidegerät folgendermaßen vor:

1. Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **RIP und Druck**.
2. Stellen Sie die im Dialogfeld angezeigten Parameter wunschgemäß ein und klicken Sie auf **Senden**.

Einstellungen im „RIP und Druck“-Dialogfeld

Im **RIP und Druck**-Dialogfeld befinden sich alle Parameter, mit denen die Ausgabe eines Objekts gesteuert werden kann. Das Dialogfeld enthält vier Register: **Allgemein, Segment, Erweitert** und **Ausrichtung**.

Der obere Teil des Dialogfelds ist für alle Register gleich:

Aktueller Drucker
Zeigt die Eigenschaften der Einstellung
Register
Wechselt zum Production Manager
Aktive Aufträge für dieses Gerät

RIP und Druck – Allgemein-Register

Das Allgemein-Register dient zum Einstellen der Material- und Auftragsabmessungen und ermöglicht die genaue Platzierung der Ausgabe auf dem Material.

Material-Gruppenfeld
Sendemodus
Position-Gruppenfeld
Größe-Gruppenfeld
Kopien-Gruppenfeld
Auto-Segmentdrehung
Werkzeuge für die Positionierung
Zoom-Werkzeuge
Vorschauber eich

Durch Ziehen der unteren rechten Ecke können Sie die Größe dieses Dialogfelds ändern.

Materialeinstellungen

Im Material-Gruppenfeld können Sie die Abmessungen des im Ausgabegerät eingelegten Materials angeben (Höhe und Breite). Die Materialabmessungen müssen eingestellt werden, damit

Aufträge, die größer als das verwendete Material sind, segmentiert werden können.

51.000 x 600.0	Wählen Sie in der Liste die Materialabmessungen (falls vorhanden) oder wählen sie **Benutzerdefiniert**, um die Größe einzustellen.
	Seitengröße: Über diesen Befehl kann das Programm die Abmessungen des eingelegten Materials vom Schneideplotter abrufen. Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn das Gerät und der Anschluss die bidirektionale Kommunikation unterstützen.
51.000in	Materialbreite
600.000in	Materialhöhe

Sendemodus

In der Senden-Liste können Sie einstellen, was mit dem Auftrag geschehen soll, wenn er sich in der Warteschlange des Production Managers befindet.

Jetzt senden	Die Daten werden sofort verarbeitet und zum Ausgabegerät übertragen.
Auftragsliste	Der Auftrag wird in der Warteschlange des Production Managers gepuffert. Er wird erst ausgegeben, wenn Sie ihn vom Production Manager aus senden.
In Datei speichern	Die Daten werden nicht ausgegeben, sondern als so genannte Native-Datei (.prt) gesichert.

Jetzt senden ist nicht verfügbar, wenn das Ausgabegerät keine Daten empfängt bzw. wenn sich der Production Manager auf einem anderen Computer des Netzwerks befindet und die Option **Erlaube entferntes „Sofort senden“ und interaktives Steuern** (in den Voreinstellungen des Production Managers) deaktiviert ist.

Positionseinstellungen

Im Position-Feld können Sie angeben, wo das Objekt auf dem Material ausgegeben werden soll.

0.000in	Horizontaler Versatz
0.000in	Vertikaler Versatz

Ein Auftrag kann auch durch Klicken und Ziehen wunschgemäß positioniert werden.

1. Wählen Sie im **RIP und Druck**-Dialogfeld das **Auswählen**-Werkzeug.
2. Klicken Sie und ziehen Sie die Vorschau zur neuen Position.

Klicken

und ziehen

Einstellen der Größe

Im Größe-Feld können Sie die Größe der Ausgabe einstellen.

20.200in	Ausgabebreite
20.862in	Ausgabehöhe
100.000%	Skalierungsverhältnis
An Druckmaterial anpassen	Der Auftrag wird proportional so skaliert, dass er im verfügbaren Druckbereich des Ausgabematerials so groß wie möglich wiedergegeben wird.

Kopieneinstellungen

Das Kopien-Gruppenfeld ermöglicht Ihnen, die Anzahl der Kopien und den Abstand zwischen den einzelnen Kopien einzustellen.

1	Anzahl der Kopien
0.100in	Abstand zwischen den Kopien

Kopier-abstand

Die Anordnung der Kopien erfolgt immer im Hinblick auf eine optimale Materialnutzung.

Auto-Segmentdrehung

Wenn **Auto-Segmentdrehung** markiert ist, wird jedes zweite gedruckte Segment um 180° gedreht, sodass die angrenzenden

vertikalen Kanten stets mit derselben Seite des Druckkopfes gedruckt werden. So passen die Segmente genau aneinander.

L RL R L RR L

Werkzeuge für die Positionierung

Mit diesen Funktionen können Sie den Auftrag drehen, spiegeln und an der gewünschten Stelle positionieren.

Der Auftrag wird im angegebenen Abstand von der rechten und vorderen Kante des Materials platziert.

Der Auftrag wird an der vorderen Kante des Materials zentriert.

Der Auftrag wird in der Länge und Breite des Materials zentriert.

Der Auftrag wird im angegebenen Abstand von der linken und vorderen Kante des Materials platziert.

Dreht das Objekt in 90°-Schritten.

Vertikale Spiegelung.

Ansicht-Werkzeuge

Mit diesen Funktionen können Sie den Auftrag im Vorschaubereich wunschgemäß bearbeiten.

Klicken Sie und ziehen Sie den Auftrag mit der Maus im Vorschaubereich an die gewünschte Stelle.

Vergrößern oder verkleinern. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, um den Zoomfaktor zu verkleinern.

Stellt die Vorgaben für die Vorschau wieder her.

Mit dieser Funktion ist es möglich, die Vorschau so einzustellen, dass alle Objekte sichtbar sind.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um abwechselnd nur die ausgewählten Objekte oder das gesamte Design anzuzeigen.

RIP und Druck – Segment-Register

Aufträge, die größer sind als das für die Ausgabe gewählte Material, müssen vor der Ausgabe in Segmente unterteilt werden.

Gesamtgröße-Gruppenfeld

Segment-Gruppenfeld

Überlappung-Gruppenfeld

Segment-Werkzeuge

Zoom-Werkzeuge

Rip und Druck
SOLJET PRO II EX SC-540 EX@LPT1:
Job
Status
Eigenschaften...
Allgemein
Segment
Erweitert
Ausrichtung
Gesamtgröße
9.365in
7.726in
0.100in
Segment
Segment: 1
9.365in
7.726in
Überlappung
0.200in
Segmentieren zum Rand
qwerty
12345
Senden
Fertig

Das Segment kann in mehrere Spalten und Zeilen unterteilt werden. Die Unterteilungen nennen wir *Segmente*.

Das Segment-Register bietet mehrere Funktionen zum Erstellen von Segmenten.

Segment-Werkzeuge

Die Werkzeugleiste enthält Funktionen zum Ändern des Segmentmodus und für die automatische Unterteilung.

Gruppiert die Spalten, sodass die Segmente einer Spalte jeweils gemeinsam bearbeitet werden können.

Gruppiert die Zeilen, sodass die Segmente einer Zeile jeweils gemeinsam bearbeitet werden können.

Gruppiert alle Spalten und Zeilen, sodass alle Spalten bzw. Zeilen gemeinsam bearbeitet werden können.

Auto-Segmentierung: Es wird automatisch ein Segment erstellt, das alle ausgewählten Objekte enthält. Wenn keine Objekte ausgewählt sind, werden alle im Design enthaltenen Objekte berücksichtigt. Falls das Design für das ausgewählte Material zu groß ist, wird es automatisch in mehrere Segmente aufgeteilt, die jeweils die größtmöglichen Abmessungen aufweisen. Durch die Auto-Segmentierung wird nicht die gesamte Seite segmentiert, sondern nur das jeweilige Design bzw. die ausgewählten Objekte.

Segmentieren zum Rand: Die gesamte Designseite wird automatisch segmentiert. Falls die Seite für das ausgewählte Material zu groß ist, wird sie in mehrere Segmente aufgeteilt, die jeweils die größtmöglichen Abmessungen aufweisen.

Ändern der Größe des Segmentfensters

Mit dem Segmentfenster definieren Sie den Bereich eines Dokuments, der ausgegeben wird. Elemente, die sich außerhalb der Ränder des Segmentfensters befinden, werden nicht gedruckt.

Die Größe des Segmentfensters kann durch Ziehen der Ränder oder über die numerischen Felder des Gesamtgröße-Feldes eingestellt werden.

Ändern der Größe des Segmentfensters mit der Maus:

Bewegen Sie den Cursor auf die kleinen roten Quadrate entlang des Randes des Segmentfensters.

Klicken Sie und ändern Sie die Größe des Segmentfensters durch Ziehen der Maus.

Numerische Einstellung der Größe des Segmentfensters:

54.666cm Breite des Segmentfensters

56.458cm Höhe des Segmentfensters

0.254cm Rand um das Segmentfenster

Segmentieren des Auftrags im Vorschaubereich

Bei Bedarf können Sie im Segmentfenster zusätzliche Segmente anlegen:

1. Ziehen Sie den Cursor auf den Fensterrand.
2. Klicken Sie und ziehen Sie die Maus zur Fenstermitte, um ein neues Segment anzulegen.

Auf Segmentrahmen klicken und ziehen, um ein neues Segment hinzuzufügen

So ändern Sie die Größe bereits vorhandener Segmente:

1. Ziehen Sie den Cursor auf den Segmentrand.
2. Klicken Sie und ändern Sie die Segmentgröße durch Ziehen der Maus.

Auf den Segmentrand klicken und ziehen, um die Segmentgröße zu verändern

Segmentieren des Auftrags im Segment-Gruppenfeld

Im Segment-Gruppenfeld können Sie die Abmessungen der Segmente als numerische Werte angeben.

So geben Sie numerische Werte für die Segmentgröße ein:

Wählen Sie im Vorschaubereich das Segment, dessen Größe Sie ändern möchten.

Geben Sie die neue Größe ein.

54.666cm — Breite des gewählten Segments

56.458cm — Höhe des gewählten Segments

Um einen Auftrag gleichmäßig zu unterteilen, müssen Sie die gewünschte Segmentierungsoption anklicken und die Anzahl bzw. die Abmessungen der gewünschten Zeilen und Spalten eingeben.

3 — Geben Sie hier die Anzahl der gleich großen Spalten ein.

3 — Geben Sie hier die Anzahl der gleich großen Zeilen ein.

Gleich große Spalten   Gleich große Zeilen

9.000in — In diesem Fall wird der Auftrag ab dem linken Rand in Spalten der hier eingegebenen Breite unterteilt.

9.000in — Der Auftrag wird ab dem unteren Rand in Zeilen der hier eingegebenen Höhe unterteilt.

Eingabe der Spaltenbreite   Eingabe der Zeilenhöhe

Überlappung zwischen einzelnen Segmenten

Die Überlappung zwischen den Zeilen und Spalten kann frei eingestellt werden. Mit solchen Überlappungen werden Zwischenräume beim Zusammenfügen der Segmente vermieden. Die Überlappung entspricht dem Bereich, in dem sich zwei Reihen oder Spalten überschneiden.

Horizontale Überlappung   Vertikale Überlappung

Aktivieren Sie diese Option, um eine Überlappung an den vertikalen Kanten der Segmente zu bewirken.

Aktivieren Sie diese Option, um eine Überlappung an den horizontalen Kanten der Segmente zu bewirken.

0.200in — Breite der Überlappung

Verhindern der Ausgabe von Segmenten

So deaktivieren Sie ein Segment und verhindern, dass ein Segment zusammen mit dem restlichen Auftrag ausgegeben wird:

- Doppelklicken Sie im Vorschaufenster auf das Segment.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Vorschaufenster auf das Segment.

Segmente, die deaktiviert wurden, sind durch ein darüber liegendes Rautenmuster gekennzeichnet.

Deaktiviertes Segment

Sie können deaktivierte Segmente wieder für die Ausgabe auswählen, indem Sie darauf doppelklicken oder ein deaktiviertes Segment erneut mit der rechten Maustaste anklicken.

In jedem Auftrag muss mindestens ein Segment aktiviert sein. Wenn Sie versuchen, alle Segmente zu deaktivieren, wird eines der Segmente wieder aktiviert.

RIP und Druck – Erweitert-Register

Auf der Registerkarte „Erweitert“ des Dialogfelds „RIP und Druck“ können mehrere Optionen für Farbdrucke eingestellt werden. Die Darstellung des Erweitert-Registers richtet sich nach dem verwendeten Drucker.

Erweitert-Register mit automatischer Profilauswahl

Erweitert-Register (Vorgabe)

Einstellen der Druckqualität

Die Ausgabe-Einstellungen und die Treiber-Optionen dienen zum Einstellen aller Parameter, die die Ausgabequalität beeinflussen.

Farbkorrektur Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird davon ausgegangen, dass alle gewünschten Korrekturen bereits ausgeführt sind.

Farbeinstellungen Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld mit den Farbeinstellungen aufzurufen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „Einrichten des Systems für den Farbdruck“ auf Seite 162.

Ignoriere Überdrucken Aktivieren Sie diese Option, damit Überdrucken-Einstellungen, die beim Erstellen des Designs eingerichtet wurden, ignoriert werden. Diese Maßnahme ist sinnvoll, wenn Sie Zeit und Ausgabematerial sparen möchten.

> Wenn Sie die Option **Ignoriere Überdrucken** aktivieren, wird die Ausgabe automatisch so geändert, dass Funktionen, für die Überdrucken erforderlich ist, nicht verwendet werden. Wenn beispielsweise ursprünglich Farbtrennung für die Ausgabe vorgesehen war, erfolgt nun keine Farbtrennung.

Voreinstellung Wählen Sie die gewünschte Voreinstellung aus und laden Sie die Einstellungen, die im Erweitert-Register gewählt wurden. Dabei werden nur die Voreinstellungen geladen, die im Erweitert-Register eingestellt wurden (Druckmaterial, Farbmodus, Rasterverfahren usw.).

Klicken Sie auf **Fertig**, wenn Sie fertig sind.

> Das Laden von Voreinstellungen betrifft nur das Erweitert-Register. Dabei werden die Voreinstellungen nicht automatisch auch in Production Manager für den Auftrag verwendet.

Druckmaterial Geben Sie hier den Materialtyp an, auf den das Objekt gedruckt wird.

Druckmodus Wählen Sie hier die gewünschte Druckqualität.

Farbmodus Wenn das Ausgabegerät mehrere Farbmodi unterstützt, können Sie hier den gewünschten Modus wählen.

Auflösung Stellen Sie hier den gewünschten DPI-Wert (Punkte pro Zoll) ein. Je höher der DPI-Wert, desto besser ist die Qualität. Allerdings dauert die Verarbeitung bei einem höheren Wert etwas länger.

Rasterverfahren Wählen Sie hier das Rasterverfahren bzw. das Punktmuster, das beim Drucken eines Bildes verwendet wird.

Einstellen Klicken Sie auf die **Einstellen**-Schaltfläche, um ein

Dialogfeld aufzurufen, sofern der Rastertyp **Angled Screen** gewählt wurde. Dort können Sie die Frequenz, den Winkel und die Form der Ausgabekanäle (CMYK) einstellen.

Verlaufs-glättung Wählen Sie **Normal**, **Verbessert** oder **Super**. Bei höherer Einstellung stellt die Software Verläufe mit komplexeren Algorithmen dar, die eine verbesserte Rasterung ergeben.

Ausgabe-profil Ausgabeprofile beschreiben die Kombination der Tinte, des Materials, der Auflösung und des Rasterverfahrens, die das Ausgabegerät verwendet. Bei Auswahl eines Profils müssen Sie immer darauf achten, dass es diesen Kriterien entspricht.

Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um anderweitig verfügbare ICC-Ausgabeprofile zu verwenden.

Wählen Sie das gewünschte ICC-Profil aus und klicken Sie auf **Öffnen**.

Eigen-schaften Klicken Sie auf die **Eigenschaften**-Schaltfläche, um das Profileigenschaften-Dialogfeld aufzurufen. Dort finden Sie weitere Informationen zum gewählten ICC-Ausgabeprofil sowie die UCR/GCR-Einstellungen.

Lineari-sierung Klicken Sie hier, um das Linearisierungs-Dialogfeld zu öffnen.

Densität anpassen Bei Auswahl einer Densitätsdatei werden die in Color Profiler erstellten Einstellungen für die Tintendichte angewendet. Wenn Sie die Densität nicht ändern möchten, müssen Sie hier **Kein** wählen.

Tinten-Limits Stellen Sie das Tinten-Limit für jede Tintenfarbe auf die höchste Abdeckung ein, die mit dem Ausgabegerät ohne Überfüllung oder Trocknungsprobleme möglich ist. Klicken Sie dann auf **OK**.

Hintergrund drucken Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Hintergrundfarbe der Arbeitsfläche ebenfalls gedruckt.

Bemaßungen u. Beschrif-tungen drucken Hiermit sorgen Sie dafür, dass eventuell vorhandene Legenden und Bemaßungsangaben ebenfalls gedruckt werden.

Als Separation drucken Aktivieren Sie diese Option, um jede Farbebene separat zu drucken.

Außerdem können Sie wählen, ob nur eine bestimmte Farbe oder alle Farbkanäle ausgegeben werden sollen.

Separationen in Farbe drucken Aktivieren Sie diese Option, damit die verschiedenen Prozessfarbseparationen in der jeweiligen Farbe gedruckt werden. Wird diese Option nicht aktiviert, werden alle Prozessfarbseparationen in Schwarz gedruckt.

Die Separationen von Spotfarben werden immer in Schwarz gedruckt.

Drucker-Spotfarben verwenden Hiermit können Sie die im Dokument verwendeten Spot-farben einer bestimmten Tinte des Druckers zuordnen. Weitere Informationen finden Sie unter „Drucken mit Spotfarben“ auf Seite 190.

Kompatibel mit Objektfarbsteuerung

Sendet rohe Farbdaten zu Production Manager, um die Farbverwaltung und das Farbmapping zu ermöglichen.

Wird diese Einstellung aktiviert, werden die Einstellungen für das Eingabeprofil und die Farbwiedergabe vom Dialogfeld „Farbeinstellungen" übernommen. Die Einstellungen werden darum im Dialogfeld „Farbspezifikationen" ignoriert. Weitere Informationen zum Dialogfeld „Farbeinstellungen" finden Sie unter Einrichten des Systems für den Farbdruck.

Beschriftungen und Marken

Aktivieren Sie **Marken drucken**, um den ausgewählten Markentyp zu drucken. Wählen Sie die **Farbe**, die für die Marken verwendet werden soll. Die folgenden Druckmarken stehen zur Verfügung:

Beschnittmarken Sorgt dafür, dass ein ausgegebenes Objekt mit Beschnittzeichen versehen wird, wodurch das Zurechtschneiden auf das richtige Format erleichtert wird.

Standardmarken Standardmarken für das Ausrichten von Farbseparationen.

Muster Farbmuster für jede Tintenfarbe werden um den Rand des Auftrags gedruckt.

Überlappungsmarken Die Überlappungsmarken, die auf dem Ausdruck erscheinen, zeigen, wie die einzelnen Segmente eines segmentierten Auftrags überlappen sollten.

Farbtonskalierung Um den Rand des Auftrags werden Farbmuster mit abgestuften CMY-Farben und Graustufen gedruckt.

Rand Marken, die an den Ecken gedruckt werden, weisen auf die Außenränder des Auftrags hin.

Rahmen Um die Außenkante des Auftrags wird ein Rahmen gedruckt.

Drucke Farbbänder

Druckt einen schmalen Streifen für jede Tintenfarbe an ausgewählten Kanten des Ausdrucks. So ist zu erkennen, ob alle Druckköpfe tatsächlich ordnungsgemäß arbeiten.

Schneidekontur

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld mit den Schneidekontur-Optionen aufzurufen. Siehe „Einstellen von Schneidekontur-Optionen" auf Seite 192.

Treiber-Optionen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld mit den Treiber-Optionen aufzurufen. Siehe „Einstellen der Treiber-Optionen" auf Seite 191.

RIP und Druck – Ausrichtung-Register

Die Registerkarte „Farbjustierung“ enthält verschiedene Grundfunktionen zum Ändern der ausgegebenen Farben.

Jeder Farbkanal erscheint separat als Linearisierungskurve, die bestimmt, welcher Prozentsatz der Farbdeckung für einen bestimmten Prozentsatz im Originalbild (Eingabe) verwendet wird (Ausgabe).

Vorschau Aktivieren Sie diesen Befehl, um die Änderungen der Farbeinstellungen im Vorschaufenster zu sehen.

Kanal Wählen Sie den Farbkanal, den Sie bearbeiten möchten. Markieren Sie **Alle**, um die Änderungen für alle Farbkanäle zu übernehmen.

Ausgabe Der Wert für den Punkt, der momentan auf der Linearisierungskurve ausgewählt ist.

- Klicken Sie auf die Kurve, um einen anderen zu bearbeitenden Punkt auszuwählen. Sie können einen Punkt auch auswählen, indem Sie auf die Beschriftung der Eingabeachse klicken.
- Um den Wert an einem bestimmten Punkt auf der Kurve zu ändern, bearbeiten Sie den Wert im Feld **Ausgabe** oder klicken Sie auf den Punkt und ziehen ziehen Sie ihn nach oben oder unten.

Kontrast Hiermit kann der Kontrast im Bild geändert werden.

Diese Einstellung ist nur dann verfügbar, wenn **alle** Farbkanäle ausgewählt sind.

Klarheit Hiermit kann die Klarheit und Lebhaftigkeit des Bildes angepasst werden. Höhere Werte verstärken die Farbsättigung und -helligkeit auf Kosten von Farbtreue und Details. Niedrigere Werte verringern die Farbsättigung und -helligkeit, verstärken aber den Kontrast.

Diese Einstellung ist nur dann verfügbar, wenn **alle** Farbkanäle ausgewählt sind.

Erweitert Klicken Sie auf diese Option, um die Einstellungen des Bildes über ein erweitertes Modell zu bearbeiten.

Diese Einstellung ist nur dann verfügbar, wenn **alle** Farbkanäle ausgewählt sind.

Helligkeit Höhere Werte stellen alle Farben des Bildes in einer helleren Schattierung dar. Niedrigere Werte verdunkeln die Farben im Bild.

Globaler Farbton Diese Einstellung bezieht sich auf den allgemeinen Farbton des Bildes. Hiermit kann das Bild bläulich oder im Sepiaton dargestellt werden. Bei dieser Option entsprechen die Werte zwischen -100% und +100% dem Farbspektrum, das auf das Bild angewendet werden kann.

Sättigung Höhere Werte steigern die Farbmenge im Bild, können aber den Kontrast und das Detail reduzieren. Niedrigere Werte reduzieren die Farbmenge.

Zurück-stellen Klicken Sie auf diesen Befehl, um alle Regler wieder auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern und zur Registerkarte Farbeinstellung zurückzukehren.

Löschen Klicken Sie auf diesen Befehl, um den ausgewählten Punkt auf der Linearisierungskurve zu löschen.

Zurück-stellen Klicken Sie auf diesen Befehl, um die ursprünglichen Werte und Einstellungen für den aktuellen Kanal wiederherzustellen.

Alle zurück-setzen Klicken Sie auf diesen Befehl, um die ursprünglichen Werte und Einstellungen für alle Kanäle wiederherzustellen.

Einstellen der Treiber-Optionen

Das Dialogfeld „Treiber-Optionen“ bietet Zugriff auf Einstellungen für das ausgewählte Ausgabegerät.

Die verfügbaren Optionen hängen vom jeweiligen Ausgabegerät ab.

Treiberein-stellungen aktivieren Bei Wahl dieser Option können die verfügbaren Treiber-Optionen für das Ausgabegerät verwendet werden. Wenn die Treiber-Optionen aktiviert sind, können Sie spezielle Optionen im Dialogfeld für die Treiber-Optionen einstellen. Falls die Treiber-Optionen deaktiviert sind, werden die Einstellungen des jeweiligen Druckers verwendet.

Über-drucken Legen Sie hier fest, wie oft die Druckköpfe denselben Bereich bedrucken sollen. Durch diese Einstellung wird die Anzahl der Tintenlagen auf dem Druckmaterial erhöht.

Seitenab-stand Der Abstand zwischen separaten Aufträgen.

Trocken-zeit Dieser Wert gibt an, wie lange der Drucker nach Abschluss eines Druckvorgangs wartet, um die Tinte trocknen zu lassen.

Druck-richtung Die Richtung, in die sich die Druckköpfe beim Drucken bewegen. Im bidirektionalen Modus wird zuerst von links nach rechts und dann von rechts nach links gedruckt. Im unidirektionalen Modus erfolgt der Druck nur von rechts nach links. Der bidirektionale Druck ist schneller; im unidirektionalen Modus werden jedoch in der Regel bessere Ergebnisse erzielt.

Druck-mate-rialvor-schub kalibrieren Falls diese Option aktiviert ist, verwendet der Drucker den angegebenen Wert, um bei der Ausgabe Variationen in der Zufuhrgeschwindigkeit zu kompensieren. Dadurch können genauere Ausgabeergebnisse erzielt werden.

Material abschnei-den nach dem Druck Das Druckmaterial wird nach Ende des Druckvorgangs abgeschnitten. Falls eine Trockenzeit eingestellt wurde, wird das Druckmaterial nach Ablauf der Trockenzeit abgeschnitten.

Vorschub nach Drucken Falls diese Option aktiviert ist, wird das Druckmaterial am Ende des Aufdrucks so weit vorgeschoben, dass die Druckköpfe freiliegen.

Standard-einstellun-gen Klicken Sie auf diese Option, um alle Einstellungen auf der Registerkarte auf die Standardwerte zurückzusetzen.

Drucken mit Spotfarben

Bestimmte Drucker unterstützen Spotfarben. Spotfarben werden in der Regel für Farben verwendet, die im CMYK-Verfahren nur schwierig oder gar nicht erstellt werden können. Wenn Ihr Drucker oder Ausgabegerät Spotfarben unterstützt, können Sie folgendermaßen vorgehen, um diese Farben auszugeben.

1. Verwenden Sie beim Erstellen des Designs die Spotfarben-Mustertabellen des Druckers.

   Das Programm enthält bereits mehrere Spotfarben-Bibliotheken für die Ausgabe von Spotfarben. Wenn die gewählte Bibliothek die gewünschte Spotfarbe nicht enthält, können Sie sie erstellen und anschließend als Spotfarbe definieren.

2. Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **RIP und Druck**.
3. Wählen Sie das Erweitert-Register.
4. Aktivieren Sie im Menü **Verschiedenes** die Option **Spot-Farben drucken**.

5. Klicken Sie auf die **Zuweisen**-Schaltfläche.

a. Wählen Sie die Farbe, deren Zuordnung Sie ändern möchten, und wählen Sie in der Liste **Zuweisen nach** die **Druckfarbe**. Wählen Sie **Als Prozessfarben drucken**, um den betreffenden Farbton im CMYK-Verfahren (Farbmischung) auszugeben. Wählen Sie **Überspringen**, um die betreffende Farbe zu deaktivieren.

b. Klicken Sie auf **OK**.

6. Stellen Sie im „RIP und Druck“-Dialogfeld die geeigneten Optionen ein und klicken Sie auf **Senden**, um den Druckvorgang zu starten.

Der Drucker oder Production Manager fordert Sie nun ab und zu auf, die betreffende Spotfarbe im Drucker zu installieren.

Formgerechtes Ausschneiden

Bei Bedarf können Sie die gedruckten Objekte sofort formgerecht ausschneiden. Die Ausgabe eines Dokuments, dessen Objekte danach ausgeschnitten werden, erfordert die folgenden Schritte:

1. Erstellen Sie das gewünschte Bild und versehen Sie es mit einer Schneidekontur. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden einer Schneidekontur“ auf Seite 147.
2. Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **RIP und Druck**.
3. Wählen Sie im **RIP und Druck**-Dialogfeld das **Erweitert**-Register.
4. Klicken Sie auf **Schneidekontur**.
5. Stellen Sie die Optionen für das formgerechte Ausschneiden ein.
6. Drucken Sie das Design.
7. Schneiden Sie das Objekt aus.

Einstellen von Schneidekontur-Optionen

Wenn im **RIP und Druck**-Dialogfeld ein Druckauftrag geöffnet wird, der eine oder mehrere Schneidekonturen enthält, können Sie die Schneideoptionen für die Schneidekonturen im Dialogfeld **Schneidekontur-Optionen** einstellen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schneidekontur** im **Erweitert**-Register des **RIP und Druck**-Dialogfelds, um auf das Dialogfeld **Schneidekontur-Optionen** zuzugreifen.

Wenn der Folienplotter noch nicht eingerichtet wurde, werden Sie aufgefordert, eine Einstellung hinzuzufügen. Erst dann können Sie auf das Dialogfeld **Schneidekontur-Optionen** zugreifen.

Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Der Schneideplotter, der zum Ausschneiden der Schneidekontur verwendet wird.

User defined	Materialgröße
50.000in	Materialbreite
50.000in	Materialhöhe
	Seitengröße: Über diesen Befehl kann das Programm die Abmessungen des eingelegten Materials vom Schneideplotter abrufen. Diese Funktion ist nur für Geräte verfügbar, die für die Kommunikation in beiden Richtungen geeignet sind (z.B. serielle oder USB-Geräte).

Registrationsmarke

Wählen Sie hier den Registrationsmarkentyp, mit dem der Schneideplotter an der richtigen Stelle angeordnet werden kann. Bestimmte Schneidegeräte sind mit Sensoren ausgestattet, die diese Marken automatisch erkennen.

Die Farbe der Marken wird durch die Einstellung für die Farbe der Druckmarken im **Erweitert**-Register des **RIP und Druck**-Dialogfelds festgelegt.

Bei automatisch ausgerichteten Schneideplottern erzielen Sie die besten Ergebnisse, wenn Sie die Registrationsmarke für den jeweiligen Hersteller und das jeweilige Gerät verwenden.

4 Punkte horizontal – Platziert Registrationsmarken an den oberen und unteren Kanten des Auftrags.

Vertikal – Die Registrationsmarken werden rechts neben das Bild gedruckt. Der Pfeil der Registrationsmarke verweist auf die Richtung des Materialtransports beim Schneiden.

Horizontal – Die Registrationsmarken werden unter das Bild gedruckt. Der Pfeil der Registrationsmarke verweist auf die Richtung des Materialtransports beim Schneiden.

Eine Einstellung für alle Kopien

Wenn diese Option aktiviert ist, wird nur ein Satz Registrationsmarken für den gesamten Auftrag gedruckt.

Vorschub nach Plotten

Aktivieren Sie diese Option, damit das Messer nach der Ausgabe angehoben und das Material vorangeschoben wird. Anschließend wird außerdem ein neuer Nullpunkt eingestellt.

Seitenmarkierungen schneiden

Schneidet den Rand der Seite aus, wenn ein Objekt in mehrere Segmente unterteilt wurde.

Schneidereihenfolge optimieren

Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden die Objekte in der Reihenfolge gezeichnet/ausgeschnitten, in der sie angelegt wurden. Bei aktivierter Option werden die Objekte zuerst in der Länge verarbeitet. Danach ist dann der nächste Teil an der Reihe.

Auto-Verschmelzung

Hiermit werden Überlappungen zwischen Objekten derselben Farbe entfernt.

Entgitterrahmen

Sorgt dafür, dass um alle Objekte der gewählten Farbe ein Rahmen ausgeschnitten wird.

Segmentrand

Die Größe des Randes. Der Rand ist der Teil des Gesamtsegments, der über die äußeren Grenzen des Auftrags hinausreicht.

Senden

Geben Sie hier an, wie die Daten zum Ausgabegerät übertragen werden sollen.

Als Hybrid-job – Die Druck- und Schneidedaten werden gemeinsam gesendet. Wählen Sie diese Einstellung für Hybrid-Geräte, die sowohl drucken als auch schneiden.

Als getrennte Jobs – Die Druck- und Schneidedaten werden separat gesendet. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie zum Drucken und Schneiden unterschiedliche

		Geräte verwenden. Diese Art der Ausgabe wird als virtuelle Hybrid-Ausgabe bezeichnet.
	Nur Druck	Es werden nur die Druckdaten gesendet.
	Nur Schneide-kontur	Es werden nur die Schneidedaten gesendet.
Treiber-Optionen	Klicken Sie hier, um die Treiber-Optionen für Schneideplotter zu bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen der Treiber-Optionen" auf Seite 179.	

Klicken Sie anschließend auf **Fertig**, um zum **Erweitert**-Register des **RIP und Druck**-Dialogfelds zurückzukehren.

Schneiden der Kontur auf einem Hybrid-Gerät

Falls Sie ein Hybrid-Gerät verwenden, wird die Kontur automatisch nach dem Druck geschnitten.

Schneiden der Kontur in einem separaten Auftrag

Wenn Sie die Druck- und Schneidedaten als separate Aufträge senden, gibt das Programm zuerst den Druckauftrag aus. Der Schneideauftrag wird in der Warteschlange für das ausgewählte Schneidegerät mit dem Status **Halten** eingereiht. Nach dem Druck können Sie das ausgegebene Material in das Schneidegerät einlegen und den Schneideauftrag an das Gerät senden.

Damit die Schneidekontur richtig auf dem Ausdruck ausgerichtet wird, müssen Sie den Schneideauftrag durch automatische oder manuelle Ausrichtung auf dem Ausdruck ausrichten.

Schneiden der Kontur auf einem Schneideplotter mit automatischer Ausrichtung

1. Führen Sie die RIP-Verarbeitung durch und drucken Sie den Auftrag.
2. Entfernen Sie das Ausgabematerial aus dem Drucker und legen Sie es in den Schneideplotter ein.
3. Geben Sie den Schneideauftrag wie andere normale Druckaufträge in die Halten-Warteschlange aus.

Hinweis: Bitte sicherstellen, dass "MARK DETECTION" an der Plotterbedienung ausgeschaltet ist.
1. Den Ursprung auf oder nahe der Überschneidung der ersten oder unteren rechten Marke setzen.
2. Die "Remote"-Taste drücken, um den Plotter in den Remote-Modus zu setzen.
3. Auf OK klicken, um den Schneidejob zu starten.
OK

4. Richten Sie den Schneidekopf mit den Steuerelementen auf dem Bedienfeld des Schneideplotters über der ersten automatischen Registrationsmarke aus (unten rechts, sofern nicht markiert).
5. Klicken Sie auf **OK**, um die Kontur auszuschneiden.

Schneiden der Kontur auf einem Schneideplotter mit manueller Ausrichtung

1. Führen Sie die RIP-Verarbeitung durch und drucken Sie den Auftrag.
2. Entfernen Sie das Ausgabematerial aus dem Drucker und legen Sie es in den Schneideplotter ein. Achten Sie darauf, dass das Ausgabematerial gerade liegt, und richten Sie die Registrationsmarken am Nullpunkt des Schneideplotters aus.
3. Geben Sie den Schneideauftrag wie andere normale Druckaufträge in die Halten-Warteschlange aus.

Interaktive Ausrichtung (Manuell) OK
Digitalisiertes Ausrichten (sichere Methode) Abbrechen

4. Wählen Sie die Methode aus, die zur Positionierung des Schneidekopfes über den Registrationsmarken verwendet werden soll, und klicken Sie auf **OK**.

Interaktive Ausrich-tung	Sie positionieren den Schneidekopf mithilfe von Softwaresteuerbefehlen über den Registrationsmarken.
Ausrich-tung digita-lisieren	Sie positionieren den Schneidekopf mithilfe der Steuerelemente auf dem Bedienfeld des Schneideplotters über den Registrationsmarken. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn ein bidirektionales Kommunikationsprotokoll (seriell oder

USB) verwendet wird.

a. So legen Sie die Position der Registrationsmarken durch **Interaktive Ausrichtung** fest:

Bitte die Pfeiltasten drücken auf dem ersten Punkt zu positionieren oder den Wert einzugeben, danach auf Ok klicken.

mm

X: 0,0mm

Y: 0,0mm

OK Abbrechen

i. Verwenden Sie die Pfeilschaltflächen, um den Schneidekopf des Schneidegeräts über der Registrationsmarke 1 zu positionieren, und klicken Sie auf **OK**.

ii. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle anderen Registrationsmarken.

b. So legen Sie die Position der Registrationsmarken mit der Methode **Ausrichtung digitalisieren** fest:

Verschieben Sie das Werkzeug zur Registrationsmarke 1. Drücken Sie die EINGABETASTE, wenn Sie fertig sind.

OK Abbrechen

i. Verwenden Sie die Steuerelemente auf dem Bedienfeld des Schneideplotters, um den Schneidekopf des Schneideplotters über der Registrationsmarke 1 zu positionieren. Drücken Sie auf dem Schneidegerät auf **Eingabe**, und klicken Sie dann auf **OK**.

ii. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle anderen Registrationsmarken.

Bitte das Messer in den Plotter einlegen und auf OK zum Schneiden klicken.

OK Cancel

5. Stellen Sie sicher, dass das Messer im Schneideplotter eingesetzt ist, und klicken Sie dann auf **OK**, um den Konturabschnitt der Zeichnung auszuschneiden.

21. Gravieren eines Designs

Bevor der Auftrag ausgegeben werden kann, muss das Design mit Gravurfüllungen versehen werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Anwenden von Gravurfüllungen“ auf Seite 149.

Designs können erst ausgegeben werden, nachdem das Grafikprogramm mit dem Production Manager verbunden und das Ausgabegerät entsprechend den Angaben in der Bedienungsanleitung für Production Manager eingestellt wurde.

1. Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Gravieren**.
2. Stellen Sie im Gruppenfeld **Material** die Größe des Materials ein.
3. Passen Sie die im Gravieren-Dialogfeld angezeigten Parameter wunschgemäß an und klicken Sie auf **Senden**.

Einstellungen im Gravieren-Dialogfeld

Über das Gravieren-Dialogfeld können Sie detailgenau kontrollieren, wie der Auftrag erstellt wird.

Der obere Teil des Dialogfelds ist für alle Register gleich:

Aktueller Gravierer
Zeigt die Eigenschaften der Einstellung
Register
Wechselt zu Production Manager
Aktive Aufträge für das Gerät

Gravieren-Dialogfeld – Register „Allgemein“

Material
Sendemodus
Zeichen-versatz
Interaktiv und Zeigen
Blattversatz
Kopien
Designgröß
Positions-werkzeuge
Zoom-Werkzeuge

Materialeinstellungen

Im Material-Gruppenfeld können Sie die Abmessungen des im Ausgabegerät eingelegten Materials angeben.

8.800 x 3.000i — Wählen Sie in der Liste die Materialabmessungen (falls vorhanden) oder wählen sie **Benutzerdefiniert**, um die Größe einzustellen.

8.800in — Breite des Materials.

3.000in — Höhe des Materials.

Sendemodus

Im Sendemodus können Sie einstellen, was mit dem Auftrag geschehen soll, wenn er sich in der Warteschlange des Production Managers befindet.

Jetzt senden Die Daten werden automatisch verarbeitet und als .PLT-Datei gespeichert.

Auftragsliste Der Auftrag wird in der Warteschlange des Production Managers gepuffert. Er wird erst ausgegeben, wenn Sie ihn im Production Manager zum Gravierer senden.

In Datei speichern Die Daten werden verarbeitet und als so genannte Native-Datei gespeichert.

Jetzt senden ist nicht verfügbar, wenn das Ausgabegerät keine Daten empfängt bzw. wenn sich der Production Manager auf einem anderen Computer des Netzwerks befindet und die Option **Erlaube entferntes „Sofort senden" und interaktives Steuern** (in den Voreinstellungen des Production Managers) deaktiviert ist. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung für Production Manager.

Zeichenversatz

Im Zeichenversatz-Gruppenfeld können Sie die Entfernung zwischen dem Design und dem Blattrand einstellen.

Legt fest, an welcher Stelle auf dem Blatt das auszugebende Design platziert werden soll.

Um diese Option zu verwenden, müssen Sie das Positionierungswerkzeug für die linke und untere Materialkante auswählen.

0.000in Horizontaler Versatz.

0.000in Vertikaler Versatz.

Interaktiver Modus und Zeigen-Option

Im interaktiven Modus wirken sich Ihre Veränderungen unmittelbar auf den Werkzeugkopf aus. Wenn Sie die Position des Auftrags im Vorschaubereich verändern, bewegt sich auch das Werkzeug.

Sie können die interaktive Funktion nur verwenden, wenn der Gravierer eingeschaltet und online ist. Bei manchen Gravierern ist die interaktive Kommunikation nicht verfügbar.

Aktiviert den interaktiven Modus.

Auf dem Referenzgitter stehen neun Punkte zur Verfügung, mit denen Sie festlegen können, in welche Ecke des Designs der Gravierer verschoben werden soll.

Bei Wahl der Option „Zeigen" wird ein Rahmen um die Auftragsfläche gezogen, ohne dass das Werkzeug abgesenkt wird.

Blattversatz

Im Blattversatz-Gruppenfeld können Sie die Entfernung zwischen dem Blatt und dem Gravierer einstellen.

0.000in Horizontaler Versatz.

0.000in Vertikaler Versatz.

Kopieneinstellungen

Das Kopien-Gruppenfeld ermöglicht Ihnen, die Anzahl der Kopien und den Abstand zwischen den einzelnen Kopien einzustellen.

1 Anzahl der Kopien.

0.500in Abstand zwischen den Kopien.

Designgröße

Diese Option erlaubt Ihnen, die Größe Ihres Designs zu überprüfen.

Size 2.396in x 1.414in Hier wird die Gesamtgröße des Auftrags angezeigt.

Werkzeuge für die Positionierung

Mit diesen Funktionen können Sie den Auftrag drehen, spiegeln und an der gewünschten Stelle positionieren.

Eine genauere Anpassung der Position des Auftrags kann mit den Einstellungen für den Zeichenversatz erzielt werden.

Der Auftrag wird am linken und unteren Rand des Materials platziert.

Der Auftrag wird horizontal auf dem Material zentriert.

Der Auftrag wird in der Länge und Breite des Materials zentriert.

Der Auftrag wird am rechten und unteren Rand des Materials platziert.

Der Auftrag wird vertikal auf dem Material zentriert.

Der Auftrag wird in 90°-Schritten gedreht.

Der Auftrag wird entlang einer vertikalen Achse gespiegelt.

Das Dreieck zeigt den Ausgangspunkt des Gravierers.

Ansicht-Werkzeuge

Mit diesen Funktionen können Sie die Ansicht im Vorschaubereich wunschgemäß verändern.

Klicken Sie und ziehen Sie den Auftrag mit der Maus im Vorschaubereich an die gewünschte Stelle auf dem Material.

Vergrößern oder verkleinern. Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, um den Zoomfaktor zu verringern.

Stellt die Vorgaben für die Vorschau wieder her.

Mit dieser Funktion ist es möglich, die Vorschau so einzustellen, dass alle Objekte sichtbar sind.

Zeigt die Farbe des momentan in der Vorschau gewählten Werkzeugs. Wenn alle Werkzeuge ausgewählt sind, befindet sich ein Kreuz in diesem Feld.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um abwechselnd nur die ausgewählten Objekte oder das gesamte Design anzuzeigen.

Werkzeugfarbe

Wählen Sie hier die Werkzeugfarbe, die im Vorschaubereich angezeigt werden soll. Nur die angezeigte Farbe wird verarbeitet.

Wenn die Option **Alle Werkzeuge senden** im Optionen-Register aktiviert ist, können keine Einzelwerkzeuge ausgewählt werden.

Klicken Sie auf die Werkzeugfarben und ziehen Sie sie zu den Positionen, die der gewünschten Ausgabereihenfolge entsprechen.

Gravieren-Dialogfeld – Register „Segment“

Mit dem Segmentfenster definieren Sie den Bereich eines Dokuments, der ausgegeben wird. Elemente, die sich außerhalb der Ränder des Segmentfensters befinden, werden nicht ausgegeben.

Gesamtgröße

Im Gesamtgröße-Gruppenfeld kann die Größe des Segments durch die Eingabe von Werten für die Breite, Höhe und den Rand eingestellt werden.

Ändern der Größe des Segmentfensters durch numerische Eingabe

Stellen Sie folgende Parameter ein:

2.196in	Breite des Segmentfensters.
1.214in	Höhe des Segmentfensters.
0.000in	Rand um das Segmentfenster.

Ändern der Größe des Segmentfensters mit der Maus

1. Bewegen Sie den Cursor auf die kleinen roten Quadrate am Rand des Segmentfensters.
2. Klicken Sie und ändern Sie die Größe des Segmentfensters durch Ziehen der Maus.

Klicken Sie auf die roten Quadrate, um die Größe des Segmentfensters zu verändern.

Segment-Gruppenfeld

Aufträge, die größer sind als die für die Ausgabe gewählte Blattgröße, sollten vor der Ausgabe in Segmente unterteilt werden. Das Segment kann in mehrere Spalten und Zeilen unterteilt werden. Die Unterteilungen werden als *Segmente* bezeichnet.

Im Segment-Gruppenfeld können Sie die Abmessungen der Segmente durch Eingabe numerischer Werte für die Breite und Höhe festlegen.

Total tiles: 1	Zeigt die Anzahl der Segmente im Segmentfenster.
2.196in	Breite der Segmente.
1.214in	Höhe der Segmente.
	Geben Sie hier die Anzahl der gleich großen Spalten ein, in die der Auftrag aufgeteilt werden soll.
	In diesem Fall wird der Auftrag ab dem linken Rand in Spalten der hier eingegebenen Größe unterteilt.
	Geben Sie hier die Anzahl der gleich großen Zeilen ein, in die der Auftrag aufgeteilt werden soll.
	Der Auftrag wird ab dem unteren Rand in Zeilen der hier eingegebenen Höhe unterteilt.

Erstellen neuer Segmente mit der Maus

1. Ziehen Sie den Cursor auf den Rand des Segmentfensters.
2. Klicken Sie und ziehen Sie den Cursor zur Mitte des Segmentfensters.

Klicken Sie auf den Rand des Segmentfensters, um Segmente zu erstellen.

Ändern der Größe vorhandener Segmente mit der Maus

1. Ziehen Sie den Cursor auf den Segmentrand oder auf eines der roten Quadrate.
2. Klicken Sie und ziehen Sie die Maus an die gewünschte Stelle.

Verhindern der Ausgabe von Segmenten

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie im Vorschaufenster auf das Segment.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Vorschaufenster auf das Segment.

Segmente, die deaktiviert wurden, sind durch ein darüber liegendes Rautenmuster gekennzeichnet.

Sie können ein deaktiviertes Segment wieder aktivieren, indem Sie die Maus auf das Segment ziehen und doppelklicken oder mit der rechten Maustaste klicken.

Deaktiviertes

Mindestens ein Segment muss

immer aktiviert sein. Wenn Sie versuchen, alle Segmente zu deaktivieren, wird eines der Segmente wieder aktiviert.

Überlappung

Als Überlappung gilt der gesamte Bereich, an dem sich zwei Zeilen oder Spalten überlappen. Durch Überlappung können Lücken zwischen Segmenten vermieden werden, die ansonsten beim Erstellen der Endausgabe auftreten.

Aktivieren Sie diese Option, um eine Überlappung an den horizontalen Kanten der Segmente zu bewirken.

Aktivieren Sie diese Option, um eine Überlappung an den vertikalen Kanten der Segmente zu bewirken.

0.167in — Breite der Überlappung zwischen Segmenten.

Einzelsegmentierung aller Kopien

Alle Kopien teilen — Aktivieren Sie diese Option, damit alle Kopien in der Vorschau angezeigt werden. Die Segmente können dann für jede Kopie einzeln angepasst werden. Bei aktivierter Option werden die Höhe und Breite des Auftrags, die im Allgemein-Register aufgeführt werden, entsprechend der Anzahl der Kopien aktualisiert.

Segment-Werkzeuge

Die Werkzeugleiste enthält mehrere Werkzeuge zur automatischen Segmentierung des Auftrags.

Im Segmentmodus werden alle Spalten und Zeilen als Gruppe behandelt, sodass eine gesamte Spalte bzw. Zeile in einem Schritt bearbeitet werden kann.

Bei aktivierter Auto-Segmentierung wird ein Segment erstellt, das alle ausgewählten Objekte enthält. Wenn keine Objekte ausgewählt sind, werden alle im Design enthaltenen Objekte berücksichtigt. Falls das Design für das ausgewählte Material zu groß ist, wird es automatisch in mehrere Segmente aufgeteilt, die jeweils die größtmöglichen Abmessungen aufweisen.

Durch die Auto-Segmentierung wird nicht die gesamte Seite segmentiert, sondern nur das jeweilige Design bzw. die ausgewählten Objekte.

Segmentieren zum Rand — Bei der Segmentierung des Segmentfensters bis zum Rand wird die gesamte Designseite segmentiert. Falls das Design für das ausgewählte Material zu groß ist, wird es in mehrere Segmente aufgeteilt, die jeweils die größtmöglichen Abmessungen aufweisen.

Gravieren-Dialogfeld – Register „Optionen“

Im Optionen-Register können mehrere Optionen eingestellt werden, die bei Gravieraufträgen nützlich sind

Alle Werkzeuge senden Aktivieren Sie diese Option, um alle Werkzeuge zum Gravieren zu verwenden und festzulegen, wie jedes einzelne Werkzeug verwendet werden soll.

- **Einzelner Job** Der Auftrag wird als eine einzige Datei übertragen und für alle Werkzeuge wird dieselbe Gesamtgröße verwendet.
- **Mehrfache Jobs** Für jedes Werkzeug wird ein separater Auftrag erstellt. Für alle Werkzeuge gilt jedoch dieselbe Gesamtgröße.
- **Pause zwischen Werkzeugen** Wenn Sie diese Option aktivieren, werden Sie von Production Manager bei jedem erforderlichen Werkzeugwechsel aufgefordert, das nächste Werkzeug einzusetzen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie „Alle Werkzeuge senden“ aktiviert haben.

Schneidelinien Bei Wahl dieser Option wird um jede serialisierte Kopie bzw. zwischen serialisierten Objekten ein Rechteck ausgeschnitten.

- **Linien zwischen Kopien schneiden** Bei Einzelobjekten wird ein Rahmen um das Objekt graviert.

  Bei mehreren Objekten wird jedes Objekt mit einem Rahmen versehen. Diese Linien überschneiden sich nicht.
- **Segmentrand** Bei einem Einzelobjekt wird durch diese Einstellung der Abstand zwischen den Schneidelinien festgelegt.

  Bei mehreren Kopien wird durch diese Einstellung ebenfalls der Abstand zwischen den Schneidelinien festgelegt.
- **Werkzeug** Öffnet das Werkzeug-Dialogfeld. Sie können einen Werkzeugnamen wählen und Einstellungen (Tiefe, Stepdown und Abstand) ändern. Weitere Informationen finden Sie rechts unter „Werkzeugoptionen“.

Pause zwischen Blättern Hier können Sie einstellen, ob der Production Manager nach der Verarbeitung einer Seite jeweils eine Pause einlegen soll, damit Sie nach jedem Blatt neues Material einlegen und die Registrationsmarken ausrichten können.

Automatische Registrations-marken — Bei besonders langen oder breiten Aufträgen wird auf jedem Segment ein Punkt erstellt, der die Ausrichtung der Endausgabe erleichtert. Orientieren Sie sich an der erstellten Registrationsmarke, um jedes Segment nach der Verarbeitung an der oberen linken Ecke des Gravierers auszurichten.

Weitere Informationen finden Sie unter „Einzelsegmentierung aller Kopien“ auf Seite 200.

Automatische Registrationsmark

Pfadreihen-folge optimieren — Optimiert die Reihenfolge, in der der Gravierer sich von Pfad zu Pfad bewegt. Die Gravierzeit wird dadurch verkürzt.

Treiber-Optionen — Zeigt die für den Auftrag verwendeten Werkzeuge und erlaubt Ihnen, die Ausgabe zu unterdrücken und Gravierparameter für die Maschine einzustellen.

Bearbeiten — Ermöglicht das Einstellen der Gravierparameter für die Optionen „Vor Job“, „Nach Job“ und „Macro“. Weitere Informationen finden Sie unter „Treiberoptionen für Gravierer“ auf Seite 203.

Mithilfe von Endpositionspunkten können Sie festlegen, wohin der Gravierer nach Abschluss eines Auftrags zurückkehren soll.

Werkzeugoptionen

In diesem Dialogfeld können Sie die Werkzeugparameter einstellen.

Tool options
Tool: 0.090in Engraver
Specify depth
Depth: 0.010in
Stepdown: 0.010in
Last step 0.010in
Clearance: 0.010in
OK Cancel

1. Klicken Sie auf der Registerkarte „Optionen“ des Dialogfelds „Gravieren“ auf **Werkzeug**.
2. Stellen Sie folgende Parameter ein:

Werkzeug-name — Zeigt den Namen des ausgewählten Werkzeugs an.

Tiefe festlegen — Wenn diese Option aktiviert ist, können Werte eingegeben werden, die Vorrang vor den Einstellungen am Gravierer haben.

Tiefe — Legt die Gesamttiefe für den Gravurschnitt mit dem Werkzeug fest.

Stepdown — Legt fest, bis zu welcher Tiefe das Werkzeug bei jedem Durchgang schneidet. Dadurch wird sichergestellt, dass nicht zu viel Material entfernt wird.

Erstes, Zuletzt oder Beide — Dient zum Einstellen zusätzlicher Stepdown-Werte für den ersten, letzten oder beide Durchgänge. Sie können festlegen, wie tief das Werkzeug bei jedem Durchgang gravieren soll.

Erster Durchgang (Optional)
.1
Stepdown
.25
Stepdown
Gesamttiefe: 1 Zoll
.25
Stepdown
.25
.05
Stepdown-Rest
.1
Letzter Durchgang (Optional)

Abstand — Hiermit wird eingestellt, wie hoch das Werkzeug zwischen den Pfaden angehoben wird.

3. Klicken Sie auf **OK**.

Treiber-Optionen für Gravierer

Die Treiber-Optionen für Gravierer ermöglichen das Einstellen von Parametern für das Ausgabegerät.

Sie können die Werte ändern und die neuen Einstellungen an das Ausgabegerät senden. Dadurch werden die vorhandenen Einstellungen im Ausgabegerät überschrieben.

Registerkarte „Vor Job“

Registerkarte „Nach Job“

Registerkarte „Macro“

Vor Job	Hier können Sie die Befehle einstellen, die vor der Verarbeitung des Auftrags gesendet werden sollen.
Nach Job	Hier können Sie die Befehle einstellen, die nach der Verarbeitung des Auftrags gesendet werden sollen.
Macro	Hiermit können Sie Befehle ausführen, die normalerweise über das Bedienfeld des Gravierers eingestellt werden müssen.
Speichern	Speichert die durchgeführten Änderungen als neuen Befehl.
Löschen	Löscht den ausgewählten Befehl aus der Übersicht. Sie können nur diejenigen Befehle löschen, die mit dem Speichern-Befehl hinzugefügt wurden.
Zurückstellen	Alle Einstellungen werden auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt. Alle hinzugefügten benutzerdefinierten Befehle werden gelöscht.
XY Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit, mit der das Material durch das Werkzeug graviert wird.
Z Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit, mit der das Werkzeug angehoben und abgesenkt wird.
Spindeldrehzahl	Die Geschwindigkeit, mit der sich die Spindel dreht.
Verweilzeit	Die Länge der Pause, die der Gravierer einhält, bevor er die Pfadrichtung ändert.
Motorsteuerung	Schaltet den Motor des Gravierers ein und aus.

Start-verzögerung	Verzögerung, bevor der Gravierer mit dem Gravieren beginnt.
Gravierge-schwindigkeit	Die Geschwindigkeit, mit der das Material durch das Werkzeug graviert wird.
Spindelmotor	Schaltet den Motor des Gravierers ein und aus.

Vergewissern Sie sich vor dem Senden von Makros an ein Ausgabegerät, dass sich niemand in der Nähe des Gravierers befindet. In der Nähe befindliche Personen könnten durch die Gerätebewegungen verletzt werden.

Anhang A: ASCII-CODE

Code	Zei-chen	Code	Zei-chen	Code	Zei-chen	Code	Zei-chen	Code	Zei-chen	Code	Zei-chen	Code	Zei-chen	Code	Zei-chen	Code	Zei-chen
32		57	9	82	R	107	k	132	„	157	▯	182	¶	207	Ï	232	è
33	!	58	:	83	S	108	l	133	…	158	ž	183	·	208	Ð	233	é
34	"	59	;	84	T	109	m	134	†	159	Ÿ	184	¸	209	Ñ	234	ê
35	#	60	<	85	U	110	n	135	‡	160		185	¹	210	Ò	235	ë
36	$	61	=	86	V	111	o	136	ˆ	161	¡	186	º	211	Ó	236	ì
37	%	62	>	87	W	112	p	137	‰	162	¢	187	»	212	Ô	237	í
38	&	63	?	88	X	113	q	138	Š	163	£	188	¼	213	Õ	238	î
39	'	64	@	89	Y	114	r	139	‹	164	¤	189	½	214	Ö	239	ï
40	(	65	A	90	Z	115	s	140	Œ	165	¥	190	¾	215	×	240	ð
41	)	66	B	91	[	116	t	141	▯	166	¦	191	¿	216	Ø	241	ñ
42	*	67	C	92	\	117	u	142	Ž	167	§	192	À	217	Ù	242	ò
43	+	68	D	93	]	118	v	143	▯	168	¨	193	Á	218	Ú	243	ó
44	,	69	E	94	^	119	w	144	▯	169	©	194	Â	219	Û	244	ô
45	-	70	F	95	_	120	x	145	‘	170	ª	195	Ã	220	Ü	245	õ
46	.	71	G	96	`	121	y	146	’	171	«	196	Ä	221	Ý	246	ö
47	/	72	H	97	a	122	z	147	“	172	¬	197	Å	222	Þ	247	÷
48	0	73	I	98	b	123	{	148	”	173		198	Æ	223	ß	248	ø
49	1	74	J	99	c	124	|	149	•	174	®	199	Ç	224	à	249	ù
50	2	75	K	100	d	125	}	150	–	175	¯	200	È	225	á	250	ú
51	3	76	L	101	e	126	~	151	—	176	°	201	É	226	â	251	û
52	4	77	M	102	f	127	▯	152	˜	177	±	202	Ê	227	ã	252	ü
53	5	78	N	103	g	128	€	153	™	178	²	203	Ë	228	ä	253	ý
54	6	79	O	104	h	129	▯	154	š	179	³	204	Ì	229	å	254	þ
55	7	80	P	105	i	130	‚	155	›	180	´	205	Í	230	æ	255	ÿ
56	8	81	Q	106	j	131	ƒ	156	œ	181	µ	206	Î	231	ç		

Anhang B: Unterstützte Dateiformate

Dateiformat	Erweiterung	Import	Export
Adobe Illustrator	ai, EPS	11 (CS)	6.0
Adobe Photoshop	psd	6.0	4.0
Adobe Portable Document Format (PDF)	pdf	1.3	1.3
AutoCAD Drawing	dwg	2000	------------
CASmate	scv	6.52	6.52
Clip Art	ca	4 / 5	4 / 5
CorelDRAW Drawing	cdr	8,0 (B)	------------
CorelDRAW Exchange Metafile	cmx	6.0	------------
Desktop Color Separation (DCS)	dcs	2.0	------------
Digital Microprocessor Plotter Language (DMPL)	plt	(A)	------------
Drawing Exchange-Datei	dxf	(A)	(A)
EnRoute	enr	2.3	------------
FlexiSIGN 5.x	fs, pd, fd, fc, fe	5.9	4 / 5
FlexiSIGN 6.x	fs	6.0	6 / 7
Flexi 7	fs	7.0	7.0
Flexi 7,5	fs	7.5	7.5
Gerber Artwork Definition	gad	------------	1.0
Gerber Clip Art	gca	(A)	------------
Gerber Graphic Advantage	plt	6.20	------------
Gerber Omega	plt	2.0	------------
Hewlett Packard Graphics Language (HPGL)	hpg, hgl, plt	(A)	(A)
Hewlett Packard Graphics Language II (HPGL/2)	hpg, hgl, plt	(A)	(A)
Ikarus	ik	(A)	------------
Inspire	sci	1,6 (B)	-----------

Dateiformat	Erweiterung	Import	Export
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	(A)	(A)
Kodak Flashpix	fpx	1,0 (B)	------------
Kodak PhotoCD	pcd	(A) (B)	------------
Macintosh Quickdraw PICT	pct	(A) (B)	------------
Microsoft Windows Metafile	wmf	(A) (B)	------------
Portable Network Graphics (PNG)	png	(A) (B)	(A) (B)
PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	2.0	3.0
Targa	tga	2.0	2.0
Text	txt	(A)	------------
Tag Image File Format (TIFF)	tif	6.0	6.0
Windows-Bitmap	bmp	(A)	(A)
Zsoft PC Paintbrush	pcx	5.0 (B)	------------

(A): Die Versionsnummer ist entweder nicht vorhanden oder nicht verfügbar.

(B): Wird von Macintosh nicht unterstützt.

Die Ebenen-Informationen – einschließlich Name, Farbe und Attribute (gesperrt, sichtbar) der Ebene – werden beim Exportieren von Dateien in die folgenden Formate beibehalten: Adobe Illustrator, DXF und HPGL.

Beim Importieren werden keine Ebenen eingerichtet, sodass beim wiederholten Importieren nicht unnötig viele Ebenen erstellt werden. Verwenden Sie stattdessen den Öffnen-Befehl, wenn die Ebenen-Informationen erhalten bleiben sollen.

Importieren von AutoCAD-DXF-Dateien

Beim Importieren von DXF-Dateien wird das folgende Dialogfeld angezeigt:

1. Stellen Sie die gewünschten **Maßeinheiten** ein.
2. Klicken Sie auf **OK**.

Wenn eine DXF-Datei nicht importiert, sondern direkt geöffnet wird, werden Ebenen, die in der DXF-Datei als „eingefroren“ (verborgen und nicht bearbeitbar) markiert sind, als separate Ebenen beibehalten und als verborgen markiert.

Exportieren von Adobe Acrobat PDF-Dateien

Beim Exportieren eines Designs im PDF-Format wird das folgende Dialogfeld angezeigt:

1. Stellen Sie die **Skalierung** auf die gewünschte PDF-Seitengröße ein. Die Software verkleinert oder vergrößert das Design entsprechend der gewählten Seitengröße.
   a. Wählen Sie **Volle Größe**, wenn die PDF-Version die gleiche Größe wie das Design haben soll.
2. Aktivieren Sie die Option **Bitmaps reduzieren**, wenn die Software die Anzahl der Pixel in Bitmaps reduzieren soll, deren Auflösung höher als der gewählte **DPI**-Wert ist. Dadurch wird zwar unter Umständen die Bildqualität von Bitmaps reduziert, aber es wird eine kleinere PDF-Datei erstellt.
3. Klicken Sie auf **OK**.

Objekte, die vom PDF-Format nicht unterstützt werden, wie z.B. Linsen-Effekte, werden rasterisiert und als Bitmaps in die PDF-Datei eingefügt.

Gerber-Dateiformat – Unterstützte Funktionen

Die folgenden Funktionen der Gerber-Dateiformate werden unterstützt:

Vorschau Unterstützt. Die Vorschau wird in den Dialogfeldern „Öffnen“ und „Importiere“ gezeigt.

Pfade Unterstützt.

Gruppen Alle Objekte werden automatisch nach dem Importieren gruppiert.

Bitmap Unterstützt. Wenn die ursprüngliche Bitmap fehlt, werden Sie aufgefordert, den Pfad zur Datei anzugeben.

Text Text wird in der Regel in Umrissform importiert. In manchen wird Text jedoch auch direkt erkannt. Falls Schriften fehlen, werden Sie aufgefordert, Ersatzschriften auszuwählen.

Folienfarbe Unterstützt. Spot, Spectraton (Duoton), RGB und CMYK werden unterstützt.

Vinylfarbe Unterstützt; wenn der Auftrag aber sowohl Folienfarben als auch Vinylfarben enthält, wird die folgende Meldung angezeigt:

Aktivieren Sie die Option **Importiere „Vinyl“-Daten als Contour Cut** und klicken Sie auf **OK**, um Objekte mit Vinylfarben als Konturschneidepfade zu importieren. Wenn die Option **Importiere „Vinyl“-Daten als Contour Cut** nicht aktiviert ist, werden Vinyl-Objekte als reguläre Vektorobjekte importiert.

Verläufe Unterstützt. Lineare und radiale Verläufe werden unterstützt (für Spot und Prozess).

Auftrags-Druckreihen-folge Unterstützt. Wählen Sie beim Importieren die Option „Druckreihenfolge anwenden“, um die Aufrags-Druckreihenfolge zu verwenden.

Überlappung/ Überdrucken	Unterstützt. Das Importieren führt in beiden Fällen zum Überdrucken. Die Temperatureinstellung kann jedoch in den Treiber-Optionen geändert werden.
Grundierung	Unterstützt.
Hintergrundfarbe definieren	Unterstützt. Verwenden Sie „Öffnen“, um die Hintergrundfarbe zu sehen. Beim Importieren wird sie übersprungen.
Strichfarbe	Unterstützt. Wenn die Füllung und der Strich unterschiedliche Grundierung/Überdrucken-Eigenschaften haben oder wenn der Strich sich hinter der Füllung befindet, werden sie als getrennte Objekte importiert: ein Objekt nur mit Füllung und ein Objekt nur mit Strich.

Anhang C: Funktionsübersicht

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	FlexiDESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
Bevor Sie beginnen								
Navigatoransicht	x		x			x		
Werkzeug-durchmesser	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt		x	x
Wiederholen	x	x	x	x		x	x	x
Arbeiten mit Dateien								
Job-Info	x	x	x	x	x	x	x	x
Auftragskalkulation	x	x				x		x
Vorlagen	x	x				x		x
DesignEditor								
DesignEditor	x	x	x	x		x	x	x
Anordnen von Objekten								
Gleiche Breite/Höhe	x					x		
Automatische Serialisierung	x	x				x		x
Verteilen	x	x				x		x
Formgerechte Verschachtelung	x	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt	x
Verformung aufheben	x					x		
Arbeiten mit Farben								
Pipette	x	x	x	x		x	x	x
Farbbibliothek bearbeiten	x					x		
Farben messen	x					x		
Duotone-Muster erstellen	x					x		
CMYK-Muster erstellen	x		x			x		
Muster für aktuelle Palette erstellen	x	x	x	x	x	x	x	x
Füll/Stift-Editor								
Muster	x	x	x			x		x
Verläufe	x	x	x	x		x	x	x
Überdrucken	x		x			x		
Arbeiten mit Formen								
Kreis	x	x	x	x		x	x	x
Fächer	x	x				x		x
Pfeil	x	x				x		x
Parametrische Form	x	x				x		x
In Form umwandeln	x	x				x		x
Arbeiten mit Text								
Textblockgröße	x	x				x		x
Braille	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt	x	x

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	FlexiDESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
Barcode	x		x			x		
Symbol einfügen	x	x				x		x
Zeichen definieren	x	x	x	x		x	x	x
Textstile	x	x	x	x		x	x	x
URW-Schriftunterstützung	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt
Arbeiten mit Pfaden								
Register „Gravurpfad“	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt		x	x
Arbeiten mit Bitmap-Bildern								
Scannen	x	x	x	x		x	x	x
Erstellen neuer Bitmaps	x	x	x			x		x
Rasterisieren	x	x	x	x		x	x	x
Auflösung ändern	x		x			x		
Farbmodus	x	x	x	x		x	x	x
Filter	x		x			x		
Auswahlrechteck	x	x	x	x		x	x	x
Lasso	x		x			x		
Zauberstab	x	x	x			x		x
Verschieben	x	x	x	x		x	x	x
Radiergummi	x	x	x	x		x	x	x
Malpinsel	x		x			x		
Bleistift	x	x	x	S/W		x	S/W	x
Füllung	x	x	x	S/W		x	S/W	x
Beschneiden	x	x	x			x		x
Stempel	x		x			x		
Vektorisieren	x	x	x	x		x	x	x
Farbvektorisierung	x	x				x		x
Mittellinien vektorisieren	x	x	x	x		x	x	x
PictureCut	x	x	x	x		x	x	x
Arbeiten mit Effekten								
Fusion	x	x	x	x		x	x	x
Überlappt separieren	x	x				x		x
Streifen	x	x	x	x		x	x	x
Überblenden	x	x	x			x		x
Linse	x		x			x		
Unterfarbe	x					x		
Finisher	x					x		
Farbtrennung	x	x	x	x		x	x	x
Grafikstile	x	x	x	x		x	x	x
Schneidekontur	x	x	x	x	x	x	x	x
Profilfüllung	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt		x	x

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	FlexiDESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
Schraffurfüllung	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt		x	x
Inselfüllung	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt		x	x
Lochfüllung	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt		x	x
Werkzeugbibliothek	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt		x	x
Messungen und Beschriftungen								
Abmessungen/Beschriftungen	x	x	x	x		x	x	x
Automatische Bemaßung	x	x	x	x		x	x	x
Bemaßung auf Seite	x	x	x	x		x	x	x
Einrichten des Systems für den Farbdruck								
Farbeinstellungen	x		x			x		
Soft Proof	x		x			x		
Ausschneiden von Objekten								
Plotten/Schneiden	x	x	x	x	x			
Drucken des Designs								
Rip und Druck	x		x			x		
Gravieren eines Designs								
Gravieren	Opt	Opt	Opt	Opt	Opt		x	x
CASmate-Zeichenfunktionen*								
Bezier-Kurven	x	x	x	x	x		x	x
Optimierte Kurvenvektorisierung	x	x	x	x		x	x	x
Optimierte Eckenvektorisierung	x	x	x	x		x	x	x
Vektorisieren der Mittellinien	x	x	x	x		x	x	x
Farbvektorisierung	x	x				x		x

* Wird von Macintosh nicht unterstützt.

Diese Tabelle enthält nur die wichtigsten Funktionen, in denen sich die verschiedenen Versionen der Software voneinander unterscheiden. Es werden nicht alle in der Software verfügbaren Funktionen aufgeführt.

Anhang D: Casmate-Zeichenfunktionen

Die folgenden Zeichenfunktionen stehen für Macintosh nicht zur Verfügung.

Arbeiten mit Bezier-Kurven

Mit der Bezier-Zeichenfunktion werden die Konturen eines Bildes verfolgt und in Bezier-Kurven umgewandelt. Bezier-Kurven eignen sich besonders zum Bearbeiten von Grafiken. In der Regel enthalten sie nämlich weniger Punkte als Linien und Bögen.

So wenden Sie Bezier-Kurven auf ein Bitmap-Bild an:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Vektorisieren** und klicken Sie auf **Bezier**.

Arbeiten mit der optimierten Kurvenvektorisierung

Mit dieser Option werden die Konturen eines Bildes als Linien und Kurven gezeichnet. Diese Option sollten Sie zum Scannen von Visitenkarten oder Zeichnungen/Grafiken wählen, deren Qualität zu wünschen übrig lässt.

So wenden Sie die optimierte Kurvenvektorisierung auf ein Bitmap-Bild an:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Vektorisieren** und klicken Sie auf **Kurvenoptimiert**.

Arbeiten mit der optimierten Eckenvektorisierung

Dieses Vektorverfahren eignet sich zum Erstellen von hochwertigen Grafiken. Hiermit werden weniger Punkte, aber schärfere Ecken erzeugt als mit der „Kurvenoptimierung“.

So wenden Sie die optimierte Eckenvektorisierung auf ein Bitmap-Bild an:

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Vektorisieren** und klicken Sie auf **Eckenoptimiert**.
3. Stellen Sie die Vektorparameter ein. Hierfür können Sie entweder die Regler oder die numerischen Felder verwenden.

Toleranz	Hiermit bestimmen Sie, wie genau die vektorisierten Pfade sich am gescannten Bild orientieren. Je kleiner der Wert, desto genauer werden die gescannten Informationen nachgestaltet. Mit größeren Werten erzielen Sie gleichmäßigere Linien, während weniger Kontrollpunkte anfallen.
Rauschunter-drückung	Hiermit können Sie Flecke usw. herausfiltern, die beim Scannen zu den Bildinformationen hinzugefügt werden. Wenn das Bild viele solcher „Staubpunkte“ enthält, sollten Sie es vor dem Vektorisieren mit dem Filter „Rauschen reduzieren“ säubern.
Ecken-Erkennung	Stellen Sie hier die Schwelle ein, ab der eine Ecke als solche erkannt und vektorisiert wird. Diese Einstellung beeinflusst auch die Schärfe der Ecken.
Zurückstellen	Hiermit wählen Sie wieder die Vorgabewerte für die Vektorparameter.

4. Klicken Sie auf **OK**.

Vektorisieren der Mittellinien

Dieses Vektorisierungsverfahren eignet sich für Schwarz/Weiß- oder Graustufenbilder, die vor allem Striche und nur wenige gefüllte Objekte enthalten. Bei diesem Verfahren wird die Mitte der Linien ermittelt. Dabei wird dann eine Vektorgrafik mit nur jeweils einer Linie angelegt. Das Verfahren eignet sich besonders zum Ritzen und Gravieren, wofür die Anzahl der Striche möglichst gering sein sollte.

1. Wählen Sie ein Bitmap-Bild.
2. Zeigen Sie im Menü **Bitmap** auf **Vektorisieren** und klicken Sie auf **Mittellinie**.
3. Stellen Sie die Vektorparameter ein.

Reine Mittellinie	Das Programm sucht nach der Mitte jeder Linie und erstellt Konturen, die nur jeweils aus einer Linie bestehen.

Outline Kontur Das Programm erstellt Mittellinien für Striche, die dünner sind als die gewählte **Linienstärke**.

Kürzeste Segmentlänge Bei Wahl dieser Option werden jeweils die kürzesten Abstände zwischen den Verbindungspunkten erzeugt. Je größer der hier eingestellte Wert, desto exakter sind die Verbindungen. Wenn Sie jedoch ein Bild mit vielen geschlossenen Strichen verarbeiten, sollte der Wert so klein wie möglich sein.

Kürzester Mittellinien-abschnitt Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie **Outline Kontur** aktiviert haben. Hiermit bestimmen Sie, ob die Mittellinien an einem Schneidepunkt „überlaufen" dürfen.

Pfade verbinden Beim Vektorisieren der Mittellinien können Sie einstellen, wie die Konturen erstellt werden sollen. Das Ergebnis sieht immer gleich aus; die gewählte Option hat darauf keinen Einfluss.

- **Kein** Es werden offene Konturen erzeugt, die aus kleinen Segmenten bestehen.
- **Schleifen** Bei dieser Option werden so viele geschlossene Pfade wie möglich angelegt. Diese Konturen können später problemlos gefüllt werden.
- **Lange Pfade** Bei dieser Option wird versucht, so lange Pfade wie möglich anzulegen. Diese Option wird am häufigsten gewählt, weil die Bewegungen des Werkzeugkopfes dann auf ein Minimum beschränkt bleiben.

Automatisch Diese Option bedeutet, dass das Programm selbst das günstigste Verfahren wählt. Bei Auswahl von **Outline Kontur** wird anfangs „Automatisch" aktiviert.

Manuell Wenn Sie diese Option wählen, können Sie die **Linienstärke** selbst einstellen.

Linienstärke Über dieses Feld geben Sie an, wie dick ein Strich minimal sein muss, um als Kontur ausgegeben zu werden. Bei dünneren Strichen wird das Mittellinienverfahren verwendet.

Verbesserung Wenn Sie **Outline Kontur** wählen, können Sie hiermit festlegen, welches Vektorverfahren zum Erstellen der Konturen verwendet werden soll. Weitere Informationen über Bezier, Ecken und Kurven finden Sie unter „Vektorisieren von Bitmaps" auf Seite 128.

Optionen Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn Sie im **Verbesserung**-Feld **Ecken** wählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit der optimierten Eckenvektorisierung auf Seite 211.

Zurückstellen Hiermit wählen Sie wieder die Vorgabewerte für die Vektorparameter.

4. Klicken Sie auf **OK**.

Farbvektorisierung

Die Farbvektorisierung erlaubt das Umwandeln von Farbrastern in Vektorgrafiken. Vor der Vektorisierung muss das Bild „posterisiert" werden, um die Anzahl der Farben zu verringern.

Die Farbvektorisierung verläuft in drei Stufen: Posterisation, Verschmelzen von Farben und Vektorisieren.

Posterisation

Hierunter wird der Vorgang verstanden, bei dem die Farben auf eine überschaubare Anzahl reduziert werden, um eine Vektorisierung zu erlauben.

So posterisieren Sie ein Bild:

1. Wählen Sie das gewünschte Posterisationsverfahren.
2. Legen Sie die Anzahl der Farben fest.
3. Klicken Sie auf **Posterisation**.

   Das Bitmap-Bild wird posterisiert und die sich ergebenden Farben erscheinen in der Farbliste im Dialogfeld.

   Das Programm bietet drei Posterisationsverfahren:

Schnell Bei diesem Verfahren werden die drei Farbkanäle (Rot, Blau, Grün) separat verarbeitet. Der Farbbereich inner-halb eines Kanals wird in gleich große Bänder unterteilt. Anschließend werden die Bildpunkte des Bitmap-Bildes dem nächsten Band zugeordnet.

Bei diesem Verfahren können Sie die Anzahl der Farben

im posterisierten Ergebnis festlegen. Es stehen folgende Werte zur Verfügung: 8, 27 usw. Wenn Sie beispielsweise jede Farbe in zwei Bänder unterteilen möchten, ergeben sich in den drei Kanälen insgesamt 8 Farben (2x2x2). Bei 3 Bändern je Farbkanal, werden insgesamt 27 Farben (3x3x3) erstellt usw.

Das Schnell-Verfahren hält, was die Bezeichnung verspricht: es ist schnell. Wählen Sie dieses Verfahren zum Posterisieren von Logos mit sehr markanten Farben. Für Fotos eignet es sich hingegen nicht, weil sich die Farben des posterisierten Ergebnisses zu stark von den ursprünglichen Farben unterscheiden.

Erweitert Bei diesem Verfahren ermittelt das Programm die dominanten Farben selbständig. Alle Bildpunkte werden dann der dominanten Farbe zugeordnet, der sie am ähnlichsten sind. Bei diesem Verfahren können Sie die Anzahl der Farben im posterisierten Ergebnis festlegen. Die Verarbeitung erfolgt zwar langsamer als bei „Schnell", aber es entstehen deutlich bessere Ergebnisse.

Verwenden Sie dieses Verfahren für gescannte Logos und Fotos. Ein Nachteil dieses Verfahrens kann aber darin bestehen,

dass der Hintergrund (z.B. ein Himmel mit vielen unterschiedlichen Blautönen) als dominant eingestuft wird, sodass die Objekte im Vordergrund zu unbedeutend werden.

Manuell Bei diesem Verfahren können Sie die Anzahl der Farben im posterisierten Ergebnis festlegen und selbst einstellen. Bei Auswahl des Verfahrens **Manuell** ändert sich der Cursor zu einer Pipette. Kicken Sie damit auf die Farben, die nach der Posterisation übrig bleiben sollen. Die so gewählten Farben erscheinen in der Farbliste im Dialogfeld. Farben, die Sie aus Versehen wählen, können Sie löschen, indem Sie sie in der Liste anklicken und die **ENFT**-Taste drücken.

Farben verbinden

Nach dem Posterisieren möchten Sie vielleicht noch die eine oder andere Farbe entfernen. Beispiel: Eine ursprünglich orangene Bildpartie enthält nach der Posterisation eine Mischung (oder ein Muster) aus Rot und Gelb, die Ihnen überhaupt nicht gefällt. Sie können nun beide Farben verbinden, um eine einheitliche Farbe zu erhalten.

So verbinden Sie Farben:

1. Wählen Sie in der Übersicht im Dialogfeld die Farben, die Sie verbinden möchten.

   Halten Sie die **UMSCHALT**- oder **STRG**-Taste gedrückt, um mehrere Farben gleichzeitig zu wählen. Wählen Sie schließlich die Farbe, die aus dieser Verschmelzung hervorgehen soll. Das Ergebnis der Verschmelzung wird unten rechts im Dialogfeld angezeigt.

2. Klicken Sie auf **Verbinden**.

   Alle Bildpunkte, die zuvor die beiden Teilfarben verwendet haben, werden nun mit der neuen Farbe wiedergegeben.

Vektorisieren

Wenn Sie mit dem posterisierten Ergebnis zufrieden sind, können Sie auf die Schaltfläche **Vektorisieren** klicken, um das Bild in mehreren Farben zu vektorisieren.

Anhang E: Tastaturkombinationen

Ausrichtung	
Beide Mittelpunkte zentrieren	**STRG+5**
Beide zentriert auf Seite ausrichten	**STRG+UMSCHALT+5**
Unten ausrichten	**STRG+2**
Unten auf Seite ausrichten	**STRG+UMSCHALT+2**
Mittelpunkte horizontal ausrichten	**STRG+3**
Horizontal zentriert auf Seite ausrichten	**STRG+UMSCHALT+3**
Links ausrichten	**STRG+4**
Links auf Seite ausrichten	**STRG+UMSCHALT+4**
Rechts ausrichten	**STRG+6**
Rechts auf Seite ausrichten	**STRG+UMSCHALT+6**
An Textgrundlinie ausrichten	**STRG+0**
Oben ausrichten	**STRG+8**
Oben auf Seite ausrichten	**STRG+UMSCHALT+8**
Mittelpunkte vertikal ausrichten	**STRG+7**
Vertikal zentriert auf Seite ausrichten	**STRG+UMSCHALT+7**
Anordnen	
Einen nach hinten	**STRG+BILD AB**
Verknüpfen	**STRG+M**
In Pfade umwandeln	**STRG+UMSCHALT+O**
In Pfade umwandeln	**V**
Einen nach vorne	**STRG+BILD AUF**
Gruppe	**STRG+G**
Neu zeichnen	**STRG+E**
Neu zeichnen	**F5**
Wiederholen	**STRG+D**
Neue Größe	**STRG+K**
Pfadrichtung umkehren	**STRG+UMSCHALT+D**
Drehen	**STRG+R**
Abstand	**J**
Nach hinten	**UMSCHALT+WEITER**
Nach vorne	**UMSCHALT+VORHER**
Verknüpfung aufheben	**STRG+J**
Gruppierung aufheben	**STRG+U**
Sonstiges	
Bearbeitung abbrechen	**ESC**
Schließen	**STRG+F4**
Schließen	**STRG+W**
Beenden	**ALT+F4**
Hilfethemen	**F1**
Neu	**STRG+N**
Öffnen	**STRG+O**

Beenden	**Befehltaste+Q**
Speichern	**STRG+S**
Speichern unter	**STRG+ UMSCHALT+S**
Paletten	
Farbmixer	**M**
DesignCentral	**STRG+I**
DesignEditor	**E**
Füllung/Strichstärke-Editor	**I**
Bearbeiten eines Pfades	
Werkzeug zur Punktauswahl	**N**
Bezier-Pfad-Werkzeug	**P**
Punkt hinzufügen	**+**
Punkt entfernen	**-**
Auswählen	
Werkzeug auswählen	**A**
Löschen	**RÜCKTASTE**
Löschen	**ENTF**
Kopieren	**STRG+C**
Kopieren	**F3**
Kopieren	**STRG+EINFG**
Ausschneiden	**F2**
Ausschneiden	**STRG+X**
Jetzt löschen	**UMSCHALT+ZURÜCK**
Jetzt löschen	**UMSCHALT+ENTF**
Auswahl aufheben	**STRG+UMSCHALT+A**
Auswahl umkehren	**STRG+UMSCHALT+I**
Einfügen	**UMSCHALT+EINFG**
Einfügen	**STRG+V**
Einfügen	**F4**
Wiederholen	**STRG+Y**
Wiederholen mehrfach	**STRG+UMSCHALT+Y**
Alle auswählen	**STRG+A**
Auswählen nach Attributen	**D**
Rückgängig	**F1**
Rückgängig	**STRG+Z**
Rückgängig mehrfach	**STRG+UMSCHALT+Z**
Text	
Text-Werkzeug	**T**
Suchen und ersetzen	**F3**
Zentriert ausrichten	**STRG+UMSCHALT+C**
Volle Ausrichtung	**STRG+UMSCHALT+F**
Linksbündig ausrichten	**STRG+UMSCHALT+L**
Rechtsbündig ausrichten	**STRG+UMSCHALT+R**
Rechtschreibkontrolle	**F7**

Formen	
Kreiswerkzeug	**C**
Oval-Werkzeug	**O**
Polygonwerkzeug	**G**
Rechteckwerkzeug	**R**
Sternwerkzeug	**S**
Ansicht	
Nächstes Fenster	**STRG+TAB**
Panorama-Ansicht	**LEERTASTE**
Füllungen zeigen	**STRG+F**
Filter zeigen	**F**
Zoom	**Z**
Vergrößern	**STRG+=**
Verkleinern	**STRG+-**
Verschiedenes	
Plotten/Schneiden	**STRG+L**
Dokument einrichten	**STRG+B**
Drucken	**STRG+P**
Drucker einrichten (Seiteneinrichtung bei Macintosh)	**STRG+UMSCHALT+P**
RIP und Druck	**STRG+H**
Werkzeugleisten	**STRG+T**
Messwerkzeug	**U**
Malpinsel-Werkzeug	**B**

Index

Production Manager – Bedienungsanleitung

Flexi8

SA International
2 International Plaza, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518
USA
+1-610-521-6300
www.SAintl.biz

SAi

Inhalt

Software-Lizenzvereinbarung

Bitte lesen Sie die folgenden Bestimmungen und Bedingungen sorgfältig durch.

Hierbei handelt es sich um eine rechtskräftige Vereinbarung zwischen dem Anwender (einer Person oder Rechtsperson) und SA International. Wenn Sie die folgenden Bestimmungen nicht akzeptieren, müssen Sie den gesamten Lieferumfang umgehend wieder zurücksenden. Durch die Verwendung dieses Programms geben Sie zu verstehen, dass Sie mit den folgenden Bestimmungen und Bedingungen einverstanden sind.

Für das beiliegende Computerprogramm („Software") wird Ihnen hiermit von SA International eine Nutzungslizenz erteilt. Sie erwerben also nicht das Programm selbst. Das Nutzungsrecht ist weder exklusiv noch übertragbar und darf nur unter den folgenden Bedingungen verwendet werden. SA International behält sich alle Rechte vor, die Ihnen im Folgenden nicht ausdrücklich gewährt werden. Unter keinen Umständen dürfen Sie vertrauliche Informationen über die Software oder SA International, Dritten übermitteln bzw. solche Informationen verwenden, um SA International zu schaden.

1. Lizenz.

Das Urheberrecht an dieser Software wird durch die Urheberrechtsgesetzgebung der Vereinigten Staaten von Amerika und diesbezügliche internationale Abkommen geschützt. Aus diesem Grund müssen Sie diese Software in derselben Weise handhaben wie anderes urheberrechtlich geschütztes Material, wie z.B. Bücher. Kraft dieser Lizenz erhalten Sie die folgenden Nutzungsrechte:

(a) Es darf eine mit einer Maschine lesbare Kopie dieser Software erstellt werden, sofern diese Kopie ausschließlich als Sicherungskopie der Original-Software dient. Eine ausdrückliche Bedingung für die Lizenzvergabe besteht darin, dass Sie auf jeder Kopie der Software von SA International, die Copyright-Angaben und anderen Urheberrechtshinweise von SA International anbringen müssen.

(b) Die Software und alle damit zusammenhängenden Rechte dürfen an andere Personen übertragen werden, sofern eine Kopie dieser Lizenzbestimmungen und alle mit der Software gelieferten schriftlichen Unterlagen beigefügt werden und SA International schriftlich von der beabsichtigten Übertragung informiert wird. Ferner muss sich der Empfänger der Software mit allen Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung einverstanden erklären.

(c) Diese Software darf nur auf einem Computer verwendet werden. Sie darf jedoch auf einen anderen Computer kopiert werden, sofern sie immer nur auf jeweils einem Computer verwendet wird. Als „Verwendung" gilt in diesem Zusammenhang, dass sich das Programm entweder im Arbeitsspeicher (RAM) des Computers oder auf einem mit dem Computer benutzten Speichermedium (Festplatte, CD-ROM oder einem anderen Datenträger) befindet.

2. Einschränkungen.

Sie dürfen NIEMALS Kopien dieser Software verteilen oder über ein Netzwerk von einem Computer zu einem anderen übertragen. Sie dürfen die Software nicht dekompilieren, zurückentwickeln, in ihre Einzelteile zerlegen oder in einer anderen Weise auf eine menschlich verwertbare Form reduzieren. Die Software darf weder ganz noch teilweise modifiziert, an bestimmte Anwendungen angepasst, übertragen, kommerziell oder kostenlos vermietet, verleast, verliehen, verkauft, verteilt, über ein Netzwerk zugänglich gemacht oder als Ausgangspunkt für neue Software verwendet werden.

3. Kündigung.

Diese Lizenz gilt so lange, bis sie widerrufen wird. Die Lizenz wird sofort hinfällig, wenn Sie es versäumen, sich an alle hier erwähnten Bestimmungen und Bedingungen zu halten. Bei Erlöschen der Lizenz müssen Sie die Software und alle erstellten Kopien an SA International zurückgeben. Sie können die Lizenz jederzeit selbst kündigen, indem Sie diesen Schritt durchführen.

4. Einhalten der Exportgesetzgebung.

Hiermit erklären Sie ausdrücklich, dass Sie weder diese Software noch Teile davon an Personen weitergeben oder übertragen, die in einem Land wohnhaft sind, für das der „United States Export Administration Act" oder andere internationale Exportbestimmungen entsprechende Beschränkungen vorschreiben. Außerdem darf diese Software niemals für Zwecke verwendet werden, die Kraft dieses Gesetzes oder anderer Rechtsvorschriften verboten sind.

5. Garantieausschluss und Haftungseinschränkung.

SA International haftet nicht für Schäden (einschließlich Gesetzesübertretungen, Datenverlust, Verdienstausfall, Kosten für Rechtshilfe, spezielle Zufalls- oder Folgeschäden bzw. indirekte Schäden), die sich aus der Verwendung dieser Software ergeben, ganz gleich, wie der Schaden entstanden ist und wie die Haftungszuweisung ausfällt. Diese Einschränkung gilt selbst dann, wenn SA International oder einer seiner Vertragshändler oder Vertriebspartner bereits über die Möglichkeit solcher Schäden informiert war. SA International BIETET KEINERLEI STILLSCHWEIGENDE ODER AUSDRÜCKLICHE GARANTIE IN BEZUG AUF DIESE SOFTWARE UND WEIST AUSDRÜCKLICH DARAUF HIN, DASS KEINERLEI GEWÄHR FÜR IHREN MARKTWERT BZW. DIE EIGNUNG DIESER SOFTWARE FÜR BESTIMMTE ANWENDUNGEN GELEISTET WIRD. SA International gewährt keinerlei Garantie für Plotter- oder Scannertreiber bzw. -geräte. Derartige Treiber werden ausschließlich als besonderer Service für unsere Kunden angeboten. Ihre Entwicklung beruht auf den zum jeweiligen Zeitpunkt von den Herstellern der betreffenden Geräte zur Verfügung gestellten Informationen.

SA International übernimmt keine Haftung für Druckfehler in der Software oder der Dokumentation.

6. Allgemeines.

Anwender, die der US-amerikanischen Regierung angehören, gewährt diese Software nur eingeschränkte Rechte („RESTRICTED RIGHTS"). Die Anwendung der Software sowie ihre Verbreitung und Vervielfältigung unterliegen den „Federal Acquisition Regulations" 52.227-7013(c)(1)(ii). Diese Lizenz unterliegt der Rechtssprechung der zuständigen Instanzen im US-Bundesstaat Pennsylvania (mit Ausnahme spezieller Regelungen bezüglich

Gesetzeskonflikten), sofern die Lizenz in den USA erworben wurde, oder in dem betreffenden Erwerbsland. Der Umstand, dass eine Bestimmung dieser Lizenzvereinbarung möglicherweise gesetzeswidrig ist, ändert nichts an der Gültigkeit der übrigen Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung.

SA International
International Plaza Two, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518

Lizenzvereinbarung für Anwender von Adobe® Configurable PostScript® Interpreter und Coded-Font-Programmen

1. Der Lizenzgeber gewährt dem Lizenznehmer eine nicht-exklusive Sublizenz gemäß Paragraph 7 (siehe unten) und anderer Bestimmungen dieser Vereinbarung (a) für die Verwendung der CPSI Application Object-Software („Software“) für interne Geschäftszwecke in einer zentralen Prozessoreinheit („CPU“) mit optional angeschlossenem Bildschirm mit einer Auflösung von weniger als 150 Punkten pro Zoll und einem oder mehreren optional angeschlossenen Ausgabegeräten („Computersystem“); (b) für die Verwendung von digital kodierten, von einer Maschine auswertbaren Umrissprogrammen („Font-Programme“), die vom Lizenzgeber in einem speziell verschlüsselten Format zur Verfügung gestellt werden („Coded-Font-Programme“); damit zusammenhängend dürfen die Entwürfe, Stile, Schnitte und Versionen der Buchstaben, Ziffern, Zeichen und Symbole („Schriften“) vom Lizenznehmer nur für dessen gebräuchliche Geschäftsaktivitäten auf dem Computersystem verwendet werden; und (c) für die Verwendung der Marken, die der Lizenzgeber für die Identifizierung der Coded-Font-Programme und Schriften verwendet („Marken“). Der Lizenznehmer darf sein aus dieser Vereinbarung hervorgehendes Nutzungsrecht für Software und Coded-Font-Programme einem anderen Lizenznehmer mit gleichen Rechten, Ansprüchen und Interessen übertragen, sofern der neue Lizenznehmer alle Bestimmungen und Bedingungen dieser Vereinbarung akzeptiert.

2. Der Lizenznehmer erkennt hiermit ausdrücklich an, dass die Software, Coded-Font-Programme, Schriften und Marken Eigentum des Lizenzgebers und der Zulieferer des Lizenzgebers sind und bleiben. Der Lizenznehmer erklärt sich bereit, die Software und die Coded-Font-Programme vertraulich zu behandeln und diese nur befugten Mitarbeitern zu übergeben, die diese Software und Coded-Font-Programme für mit dieser Vereinbarung verträgliche Zwecke benötigen. Ferner verpflichtet sich der Lizenznehmer dazu, durch angemessene Vorkehrungen zu verhindern, dass die Software und Coded-Font-Programme in die Hände unbefugter Personen geraten.

3. Der Lizenznehmer darf zu keiner Zeit Kopien der Software und Coded-Font-Programme oder einzelner Teile davon anfertigen bzw. anfertigen lassen, es sei denn, sie sind für die Verwendung auf einem einzigen Computersystem notwendig. Der Lizenznehmer verpflichtet sich dazu, alle Kopien mit den gleichen Urheberrechtshinweisen zu versehen, die auf oder in der Software bzw. den Coded-Font-Programmen erwähnt werden.

4. Mit Ausnahme der oben erwähnten Anwendungen gewährt diese Vereinbarung dem Anwender keinerlei Rechte in Bezug auf Patente, Urheberrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Marken (ganz gleich, ob sie eingetragen sind oder nicht) bzw. andere Rechte, Konzessionen oder Lizenzen im Zusammenhang mit der Software, den Coded-Font-Programmen, Schriften oder Marken. Der Lizenznehmer erklärt sich bereit, Marken weder abzuändern, noch Marken oder Handelsbezeichnungen zu verwenden, die denen des Lizenzgebers ähnlich sind bzw. Verwirrung stiften können, noch sich in irgendeiner Weise an Handlungen zu beteiligen, die die Markenrechte seitens des Lizenzgebers beeinträchtigen oder behindern könnten. Die Marken können nur zur Kennzeichnung von Druckausgaben verwendet werden, die mit Coded-Font-Programmen erstellt wurden. Im Falle einer angemessenen Aufforderung des Lizenzgebers muss der Lizenznehmer Proben aller Schriften vorlegen, die durch eine Marke gekennzeichnet sind.

5. Der Lizenznehmer erklärt hiermit seinen Verzicht auf alle Versuche, die Software und die Coded-Font-Programme abzuwandeln, in ihre Einzelteile zu zerlegen, zu entschlüsseln oder zurückzuentwickeln.

6. Der Lizenznehmer erkennt an, dass die Gesetzgebung der Vereinigten Staaten den Export und erneuten Export von Gütern und technischen Daten, die in den Vereinigten Staaten produziert wurden, darunter auch die Software und Coded-Font-Programme, beschränkt. Der Lizenznehmer unterlässt jeden Versuch, die Software und Coded-Font-Programme in irgendeiner Weise zu exportieren oder erneut zu exportieren, solange dafür keine Genehmigung der US-amerikanischen Regierung und der Regierung eines anderen Landes erteilt wurde. Der Lizenznehmer erkennt

an, dass alle diesbezüglichen Pflichten auch nach Kündigung der Lizenzvereinbarung noch für unbegrenzte Zeit bindend sind.

7. Die im Rahmen dieser Vereinbarung lizenzierte Software darf für die Erzeugung von Bildschirmdarstellungen mit weniger als 150 Punkten je Zoll auf einem einzigen Computersystem sowie zum Erzeugen gedruckter Ausgaben mit einem angeschlossenen Ausgabegerät genutzt werden. Der Lizenznehmer verpflichtet sich dazu, weder direkt noch indirekt (i) Bitmap-Bilder mit einer Auflösung von 150 Bildpunkten oder mehr je Zoll auf einem Bildschirm zu erzeugen, (ii) Schriften zu erstellen, die auf anderen Computersystemen verwendet werden, bzw. (iii) gedruckte Ausgaben mit anderen Geräten als jenen zu erstellen, die der Lizenzgeber für die Verwendung mit der Software auf dem Computersystem ausdrücklich freigegeben hat. Jedwede Nichtbeachtung dieser Bestimmung stellt eine grundsätzliche Verletzung dieser Anwendervereinbarung dar.

8. WEDER DER LIZENZGEBER NOCH SEINE VERTRETER BIETEN BZW. GEWÄHREN DEM LIZENZNEHMER ODER DRITTEN IRGENDWELCHE GARANTIEN ODER ERFÜLLUNGSVERPFLICHTUNGEN IM NAMEN DER ZULIEFERER DES LIZENZGEBERS.

9. Hiermit wird der Lizenznehmer darauf hingewiesen, dass Adobe Systems Incorporated, eine in Kalifornien ansässige Firma (345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704) („Adobe“), im Rahmen dieser Vereinbarung als Drittpartei gilt, und zwar in Bezug auf die Bestimmungen dieser Vereinbarung, die sich auf die Verwendung der Software, der Coded-Font-Programme, der Schriften und der Marken durch den Lizenznehmer beziehen, für die hier eine Lizenz gewährt wird. Diese Bestimmungen werden ausdrücklich zum Vorteil von Adobe in diese Vereinbarung aufgenommen und können sowohl vom Lizenzgeber als auch von Adobe selbst eingeklagt oder durchgesetzt werden.

10. Der Adobe Postscript Interpreter enthält eine Anwendung von LZW, die unter der Nummer 4.558.302 in den USA als Patent eingetragen ist. Der Adobe® PostScript© Interpreter, oft CPSI genannt, wird ohne Mängelgewähr zur Verfügung gestellt. SA International haftet nicht für Schäden, die sich aus der Verwendung dieser Software ergeben, ganz gleich, wie diese Schäden verursacht wurden und wie diese Haftungsansprüche begründet werden.

1. Bevor Sie beginnen

Grundlegende Bedienelemente des Programms

Nachstehend werden die wichtigsten Programmelemente vorgestellt:

Werkzeugleiste

Einstellungsbereich

Auftragsbereich

Werkzeugleiste

Am oberen Rand des Hauptfensters befindet sich eine Werkzeugleiste. Sie enthält Werkzeuge für die am häufigsten verwendeten Funktionen.

Wählen Sie **Werkzeugleisten** im Menü **Ansicht**, um die Werkzeugleiste ein- oder auszublenden.

Die folgenden Funktionen stehen über die Werkzeugleiste zur Verfügung:

Job	Klicken Sie auf die Job-Schaltfläche, um einen Auftrag hinzuzufügen. Klicken Sie auf die Job-Menüschaltfläche, um das Kontextmenü zu öffnen.
RIP	Klicken Sie auf die RIP-Schaltfläche, um den ausgewählten Auftrag zu RIPpen. Klicken Sie auf die RIP-Menüschaltfläche, um das Kontextmenü zu öffnen.
Senden	Druckt den ausgewählten Auftrag auf dem angegebenen Ausgabegerät, einschließlich RIP-Verarbeitung, falls erforderlich.
Verschachteln	Verschachtelt die ausgewählten Aufträge, damit bei der Ausgabe möglichst wenig Druckmaterial verwendet wird.
Entschachteln	Hebt die Verschachtelung für die ausgewählten Aufträge auf.
Abbrechen	Hält die RIP-Verarbeitung bzw. den Druck für die ausgewählte Datei an.
Löschen	Löscht den bzw. die ausgewählten Aufträge.
Hilfe	Klicken Sie auf die Hilfe-Schaltfläche, um die HTML-Hilfedatei zu öffnen. Klicken Sie auf die Hilfe-Menüschaltfläche, um das Kontextmenü zu öffnen.

Einstellungsbereich

Hier werden die angelegten „Einstellungen“ (für die Ausgabegeräte) angezeigt. Klicken Sie auf (**+**) oder (**–**), um die Liste der Aufträge für die einzelnen „Einstellungen“ abwechselnd ein- und auszublenden.

Auftragsbereich

Hier werden die Aufträge für die einzelnen Ausgabegeräte („Einstellungen“) angezeigt.

Auftragsbereich – Spaltenüberschriften

Für jeden Auftrag werden die folgenden Informationen angezeigt:

Auftragsname	Der Name der Datei, gefolgt vom internen PostScript-Namen in Klammern.
Status	Der aktuelle Status des Auftrags.
Sender	Der Name des Computers, von dem der Auftrag gesendet wurde.
Druckgröße	Der physische Umfang des Auftrags.
Kopien	Die Anzahl der zu druckenden Kopien.
Dateityp	Das Format der Datei.

Dateigröße	Die Größe der Datei.
ICC	Das ICC-Ausgabeprofil, das gegebenenfalls für die Ausgabe des Auftrags ausgewählt wurde.
Linearisie-rungstabelle	Die Liniearisierungsdatei, die bei der Ausgabe dieses Auftrags verwendet wird.
Farbe	Der Farbmodus des Auftrags.
Nach Ausgabe	Bestimmt die weitere Verarbeitung des Auftrags im Anschluss an die Ausgabe.

Anpassen der Spaltenüberschriften im Auftragsbereich

So legen Sie fest, welche Spaltenüberschriften in der Überschriftsleiste zu sehen sind:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle in den Warteschlangen, und klicken Sie dann auf **Feldauswahl**.
2. Markieren Sie die Kästchen für die Überschriften, die Sie in der Überschriftsleiste sehen möchten.
   - Entfernen Sie die Markierung für die Überschriften, die nicht in der Überschriftsleiste angezeigt werden sollen.
3. Klicken Sie auf **OK**.

Eingeben numerischer Werte

Die Software unterstützt eine Reihe von besonders praktischen Funktionen, die die Eingabe numerischer Werte erleichtern.

Verwenden der Einstelltasten

30.00cm

Einstelltasten

Mit den Einstelltasten können Sie den Wert vergrößern oder verkleinern. Wenn Sie einen der Pfeile anklicken (oder einen Pfeil anklicken und die Maustaste gedrückt halten), wird der Wert schrittweise vergrößert bzw. verkleinert. Außerdem können die entsprechenden Pfeiltasten der Computertastatur verwendet werden.

Verwenden der integrierten Rechenfunktionen

Bei Eingabe eines numerischen Wertes kann die Software unterschiedliche Berechnungen durchführen.

Automatische Einheitenumrechnung

Bei Eingabe eines Wertes, der auf einer von der Standardeinstellung abweichenden Maßeinheit beruht, rechnet die Software den Wert automatisch in die Standardmaßeinheit um.

Beispiel: Wenn die vorgegebene Einheit in Ihrem System „Zoll“ lautet, können Sie trotzdem **1 ft** eingeben. Dieser Wert wird dann automatisch in **12 in** umgewandelt.

Unterstützte Maßeinheiten:

in, "	Zoll
ft, '	Fuß
mm	Millimeter
cm	Zenti-meter
m	Meter
pt	Punkt

Verhältnisberechnungen

Wenn Sie ein Verhältnis im Format **A:B** eingeben, passt das Programm den vorherigen Wert im Feld entsprechend dem angegebenen Verhältnis an.

Beispielsweise wird der Wert **12** bei Eingabe des Verhältnisses **2:3** in **8** umgerechnet.

Prozentberechnungen

Wenn Sie einen Prozentwert im Format **X%** eingeben, passt das Programm den vorherigen Wert im Feld entsprechend dem angegebenen Prozentwert an.

Beispielsweise wird der Wert **10** bei Eingabe des Prozentwertes **90%** in **9** umgerechnet.

Einfache mathematische Operatoren

Wenn Sie einen einfachen mathematischen Ausdruck eingeben, berechnet das Programm das Ergebnis und trägt den Wert in das Feld ein.

Die folgenden mathematischen Operatoren stehen zur Verfügung (die Reihenfolge kennzeichnet den Vorrang):

/	Division
*	Multiplikation
+	Addition
-	Subtraktion

Wenn Sie z.B. **1/8** eingeben, wird der Wert **0,125** errechnet.

Der Vorrang der Operatoren entscheidet darüber, in welcher Reihenfolge mathematische Berechnungen bei Verwendung mehrerer Operatoren ausgeführt werden. Die obige Liste zeigt die Operatoren in der Reihenfolge ihres Vorrangs (von oben nach unten). Wenn Sie z.B. **6/2*3** eingeben, berechnet das Programm zuerst den Wert für **6/2** und multipliziert das Ergebnis dann mit **3**. Das Endergebnis lautet **9**.

Automatische Anwendung von eingegebenen Werten und Ausdrücken

Nach der Eingabe eines numerischen Wertes, eines Verhältnisses oder eines mathematischen Ausdrucks in einem numerischen Feld führt die Software nach einer kurzen Verzögerung die entsprechende Berechnung durch. Sie können auch die **TAB**-Taste drücken, um den Wert sofort zu übernehmen. Vermeiden Sie es, die **EINGABE**-Taste zu drücken, da dadurch die **OK**-Schaltfläche aktiviert und das Dialogfeld geschlossen wird.

Auftragskalkulation

„Auftragskalkulation" ist eine Funktion, mit der Sie einen Kostenvoranschlag erstellen können. Diese Funktion speichert die für die Buchhaltung wichtigen Angaben zu den einzelnen Projekten, berechnet automatisch die Preise und erstellt einen Voranschlag. Diese Angaben können nachgebessert werden, um etwaige Preisänderungen und Zusatzwünsche zu berücksichtigen.

🗎 Diese Funktion ist lediglich als Hilfestellung gedacht und daher nicht immer akkurat. Deshalb sollten Sie jeden Voranschlag sorgfältig überprüfen, bevor Sie ihn als Grundlage für Geschäftsentscheidungen oder Vertragsabschlüsse verwenden.

Als Berechnungsgrundlage für den Voranschlag werden bestimmte Entwurfselemente, z. B. die Anzahl der Zeichen oder die Materialfläche, verwendet. Diese Angaben werden automatisch für das Dokument ermittelt. Andere Posten, z. B. die Vorbereitungszeit, müssen für den Kostenvoranschlag von Hand eingegeben werden.

Verwenden von Auftragskalkulationen

Im Register „Auftragskalkulation" wird der Preis des Auftrags berechnet, während das Register „Kalkulationseditor" die Anpassung der Preisvorgaben ermöglicht. Weitere Informationen finden Sie unter Verwenden des Kalkulationseditors.

1. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um das Dialogfeld „Auftragskalkulation" zu öffnen:
   - Klicken Sie auf die Menüschaltfläche **Job**, und wählen Sie **Auftragskalkulation**.
   - Wählen Sie **Auftragskalkulation** im Menü **Datei**.
2. Öffnen Sie das Register **Auftragskalkulation**, und passen Sie die folgenden Parameter an:

Auftragsfläche	Die vom Auftrag erfasste Fläche.	
	Automatisch	Aktivieren Sie diese Option, damit die Software die Auftragsfläche anhand der Abmessungen des Auftrags bestimmen kann.
	Job-Breite	Die Breite des Auftrags.
	Job-Höhe	Die Höhe des Auftrags.
	Kopien	Die Anzahl der gekauften Auftragskopien.
Druckmaterial	Wählen Sie den Druckmaterialtyp aus, der bei der Ausgabe des Auftrags verwendet wird.	
Dienstleistungen	Mit dieser Option können Sie zusätzliche Dienstleistungen bei der Berechnung der Gesamtsumme berücksichtigen.	
Berechnungen	Berechnet die Kosten aufgrund der Informationen, die Sie in den Gruppenfeldern „Auftragsfläche", „Druckmaterial" und „Dienstleistungen" eingegeben haben.	

Steuer Der auf die Zwischensumme anzuwendende Steuersatz.

3. Klicken Sie auf **OK**.

Ändern von Formularen

Im Register „Auftragskalkulation“ wird der Preis des Auftrags berechnet, während das Register „Kalkulationseditor“ die Anpassung der Preisvorgaben ermöglicht. Weitere Informationen finden Sie unter Verwenden von Auftragskalkulationen.

1. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um das Dialogfeld „Kalkulationseditor“ zu öffnen:
   a. Klicken Sie auf die Menüschaltfläche **Job**, und wählen Sie **Auftragskalkulation**.
   b. Wählen Sie Auftragskalkulation im Menü Datei.
2. Öffnen Sie das Register **Kalkulationseditor**, und passen Sie die folgenden Parameter an:

Druckmaterial Ermöglicht die Angabe der Druckmaterialtypen und der dafür geltenden Preise. Diese Angaben werden in das Register „Auftragskalkulation“ übernommen.

Druckmaterial Verwenden Sie diese Liste, um Druckmaterialtypen und die dafür geltenden Preise zu speichern. Die eingegebenen Einstellungen werden bei den Berechnungen im Register „Auftragskalkulation“ verwendet.

- *Hinzufügen* eines neuen Druckmaterialtyps: Klicken Sie auf **Hinzufügen**.
- *Entfernen* eines Postens aus der Liste: Wählen Sie den Posten aus, und klicken Sie dann auf **Löschen**.
- *Umbenennen* eines Postens in der Liste: Wählen Sie den Posten aus, und klicken Sie dann auf **Umbenennen**.

Preis Der Preis, der für den ausgewählten Druckmaterialtyp gilt.

Wenn der Preis für das ausgewählte Druckmaterial geändert werden soll, geben Sie einen neuen Preis aus, und klicken Sie auf **Anwenden**.

Dienstleistungen Ermöglicht die Angabe der zusätzlichen Dienstleistungen und der dafür geltenden Preise. Diese Angaben werden in das Register „Auftragskalkulation“ übernommen.

Dienstleistungen Verwenden Sie diese Liste, um zusätzliche Dienstleistungen und die dafür geltenden Preise zu speichern. Die eingegebenen Einstellungen werden bei den Berechnungen im Register „Auftragskalkulation“ verwendet.

- *Hinzufügen* einer neuen Dienstleistung: Klicken Sie auf **Hinzufügen**.
- *Entfernen* eines Postens aus der Liste: Wählen Sie den Posten aus, und klicken Sie dann auf **Löschen**.
- *Umbenennen* eines Postens in der Liste: Wählen Sie den Posten aus, und klicken Sie dann auf **Umbenennen**.

Preis Der Preis, der für die ausgewählte Dienstleistung gilt.

Wenn der Preis für die ausgewählte Dienstleistung geändert werden soll, geben Sie einen neuen Preis aus, und klicken Sie auf **Anwenden**.

Methoden Dient zum Festlegen des Messungstyps, der zur Bestimmung des Preises für die ausgewählte Dienstleistung verwendet wird.

- **Fläche** Verwendet die Maße der Auftragsfläche.
- **Umfang** Verwendet die Maße des Umfangs der Auftragsfläche.
- **Festgelegt** Unabhängig von der Auftragsgröße wird ein konstanter Preis verwendet.

Anwenden Übernimmt alle Änderungen in das Register „Kalkulationseditor“, sodass sie im Register „Auftragskalkulation“ widergespiegelt werden.

3. Klicken Sie auf **OK**.

Voreinstellungen der Anwendung

Wählen Sie **Voreinstellungen** im Menü **Bearbeiten**, um die Anwendungsvoreinstellungen einzurichten.

Es stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Maßeinheiten Die angezeigten Maßeinheiten.

Genauigkeit Der Grad der bei den Messungen verwendeten Genauigkeit.

Archiv Wählen Sie den Speicherpfad und das Format für die zu archivierenden Aufträge aus.

- **Pfad** Wählen Sie den Ordner, in dem die Auftrage gespeichert werden sollen.
- **Format** Wählen Sie das Format, in dem die Aufträge gespeichert werden sollen.

RIP Passen Sie die RIP-Einstellungen an.

- **RIP Bänderhöhe** Hiermit wählen Sie die Bänderhöhe, die bei der RIP-Verarbeitung erfasst wird. Kleinere Werte erlauben die RIP-Verarbeitung von größeren Dateien. Der Vorgang dauert jedoch länger.

Vorschau-Qualität	Stellt die Auflösung im Vorschaufenster des Dialogfelds für die Auftragseigenschaften auf **Gering**, **Mittel** oder **Hoch** ein.
Maximale Anzahl an CPSI Threads	Mit dieser Option kann die Anzahl der Aufträge eingestellt werden, die gleichzeitig der RIP-Verarbeitung unterzogen werden können. Für jede geRIPpte Datei und zum Erstellen einer Dateivorschau ist jeweils ein RIP-Thread erforderlich.
RIP-Thread Priorität	Stellt die Priorität des RIP-Threads ein. Im Dialogfeld für die Auftragseigenschaften stehen folgende Optionen zur Auswahl: **Hoch**, **Über normal**, **Normal**, **Unter normal** oder **Gering**.
Drucken beim RIPpen	Mit dieser Option kann ein Auftrag, der gerade der RIP-Verarbeitung unterzogen wird, gleichzeitig gedruckt werden. Durch gleichzeitige RIP-Verarbeitung und Druckausgabe wird unter Umständen die allgemeine Leistung beeinträchtigt.
RIP-Ergebnis komprimieren	Die RIP-Datei des Auftrags wird komprimiert und dadurch verkleinert.

Verzeichnisse Ermöglicht die Auswahl der Ordner für:

Jobs	Der Ordner, in dem die Auftragsdateien abgelegt werden.
Temporäre Dateien	Der Ordner, in dem die temporären Daten während der Verarbeitung gepuffert werden. Für die RIP-Verarbeitung von Dateien wird viel Speicherplatz benötigt. Falls auf dem Datenträger, auf dem das temporäre Verzeichnis erstellt wird, nur noch wenig Speicherplatz verfügbar ist, sollten Sie das temporäre Verzeichnis auf einem anderen Datenträger mit ausreichend Speicherplatz einrichten.

Erlaube entferntes „Sofort senden“ und interaktives Steuern	Ermöglicht die Verwendung der Optionen **Jetzt senden** und **Interaktiv** auf einer entfernten Designstation.
Vorschau zeigen beim Laden eines Jobs	Generiert automatisch eine Vorschau für jeden Auftrag, der in die Warteschlange aufgenommen wird. Das Laden von Aufträgen in der Halten-Warteschlange wird unter Umständen verlangsamt, wenn diese Einstellung aktiviert ist.
Auto-Segmentdrehung	Jedes zweite gedruckte Segment wird um 180° gedreht, sodass die angrenzenden vertikalen Kanten stets mit derselben Seite des Druckkopfes gedruckt werden. Dadurch wird die Passgenauigkeit der Segmente verbessert.

L RL R L RR L

Automatisch nach Aktualisierungen suchen	Wird diese Option aktiviert, sucht die Software immer dann nach Aktualisierungen, wenn Softkey eine Verbindung zum Internet herstellt und überprüft, ob gültige Aktivierungsdaten vorhanden sind. Weitere Informationen finden Sie unter „Automatischer Aktualisierungshinweis“. Dieses Option steht nur zur Verfügung, wenn Softkey installiert ist.

Hilfe

Klicken Sie im **Hilfe**-Menü auf den Softwarenamen, um die komplette HTML-Dokumentation für das Programm aufzurufen.

Bitte besuchen Sie SAi-Support, um den Online-Support zu nutzen.

Starten und Beenden von Production Manager

Production Manager wird automatisch geladen, wenn die Dialogfelder „Plotten/Schneiden“ oder „RIP und Druck“ geöffnet werden. Wenn Sie das Grafikprogramm beenden, wird Production Manager ebenfalls automatisch geschlossen.

Sie können Production Manager auch unabhängig vom Grafikprogramm starten. In diesem Fall können Sie eine der folgenden Methoden verwenden, um Production Manager wieder zu beenden:

Beenden des Programms unter Windows:

- Wählen Sie **Beenden** im Menü **Datei**.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schließen** in der oberen rechten Ecke der Titelleiste (☒).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Programmsymbol in der Taskleiste, und wählen Sie **Beenden** im Kontextmenü.

Beenden des Programms unter Macintosh OS X:

- Wählen Sie **Production Manager beenden** im Menü **Production Manager**.
- Halten Sie die **STEUERUNGSTASTE** gedrückt und klicken Sie im angedockten Menü auf das Symbol **Production Manager**. Wählen Sie **Beenden** im Kontextmenü.

2. Arbeiten mit Ausgabegeräteeinstellungen

Durch die Geräteeinstellungen wird eine Verbindung zwischen der Software und den Ausgabegeräten hergestellt. Die Einstellungen schließen die folgenden Informationen ein:

- Typ des verwendeten Ausgabegeräts.
- Die zur Kommunikation mit dem Gerät verwendete Methode.
- Detailangaben zur Verarbeitung der eingehenden Druckaufträge.
- Standard-Jobeigenschaften, die für jeden neuen Auftrag gelten.

Der Production Manager erlaubt die gleichzeitige Verwendung mehrerer Einstellungen. Für jedes Ausgabegerät können also mehrere Einstellungen eingerichtet werden. Damit ist es möglich, unterschiedliche Einstellungen für verschiedene Zwecke zu verwenden. Sie können also beispielsweise eine Einstellung zum Drucken von Kontaktabzügen und eine andere für die Endausgabe einsetzen. Eine gezielte Anpassung ist auch bei Verwendung unterschiedlicher Ausgabematerialien sinnvoll.

Hinzufügen neuer Einstellungen

1. Wählen Sie Einstellung hinzufügen im Menü Einstellung.
2. Wählen Sie den Typ des Geräts, das Sie einstellen möchten.

   🗎 Folienplotter werden nur als Teil eines „virtuellen Hybrid-Geräts“ unterstützt. Weitere Informationen finden Sie unter Schneiden einer Schneidekontur und virtuelle Hybrid-Ausgabe.

3. Wählen Sie den Markennamen und das Modell des Ausgabegeräts in den Listen aus, und klicken Sie auf **Weiter**.
4. Bearbeiten Sie den Namen der Einstellung. Dieser Name dient gleichzeitig als Name für den Standardzielordner.
5. Aktivieren Sie die Option **Ja, Desktop-Treiber installieren**, um das Gerät für andere Programme auf Ihrem Computer als Standarddrucker verfügbar zu machen.

   🗎 Wenn Sie dieses Gerät für den Druck von einem anderen Windows-PC oder einem Macintosh mit OS X verwenden möchten, müssen Sie einen Desktop-Treiber für den Drucker installieren.

6. Wählen Sie die Art des Anschlusses, über den die Kommunikation mit dem Ausgabegerät erfolgt. Bearbeiten Sie falls erforderlich die Kommunikationseinstellungen für den ausgewählten Anschluss. Weitere Informationen finden Sie unter „Bearbeiten der Eigenschaften der Einstellung“.

   🗎 Wählen Sie **TCP/IP**, falls diese Option für das Netzwerkausgabegerät verfügbar ist. Wählen Sie andernfalls **LPR**.

7. Klicken Sie auf **Fertig stellen**.

Einrichten von Desktop-Druckern als Ausgabegeräte

1. Fügen Sie den Drucker als einen der Standarddrucker Ihres Computers unter Windows hinzu.
2. Wählen Sie beim Einstellen der Software die Option **Desktop-Drucker** unter dem Namen des Herstellers, und wählen Sie unter dem Modellnamen die Druck-Warteschlange für den Desktop-Drucker. Klicken Sie dann auf **Weiter**.
3. Bearbeiten Sie den Namen der Einstellung. Dieser Name dient gleichzeitig als Name für den Standardzielordner.
4. Aktivieren Sie die Option **Ja, Desktop-Treiber installieren**, um das Gerät für andere Programme auf Ihrem Computer als Standarddrucker verfügbar zu machen.

   🗎 Wenn Sie dieses Gerät für den Druck von einem anderen Windows-PC oder einem Macintosh mit OS X verwenden möchten, müssen Sie einen Desktop-Treiber für den Drucker installieren.

5. Klicken Sie auf **Fertig stellen**.

Auswählen einer Einstellung

Markieren Sie im Einstellungsbereich das Symbol für die gewünschte Einstellung. Es kann jeweils nur ein Gerät ausgewählt werden.

Aktivieren von Einstellungen

Eine Einstellung gilt als *aktive Einstellung*, wenn Sie zur Ausgabe von Aufträgen bereit ist.

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um eine Einstellung zu aktivieren:

- Markieren Sie das Kästchen neben dem Symbol für die Einstellung im Einstellungsbereich.
- Wählen Sie das Einstellungssymbol aus, und wählen Sie im Menü **Einstellung** die Option **Einstellung aktivieren**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Einstellungssymbol, und wählen Sie **Einstellung aktivieren** im Kontextmenü.

Löschen von Einstellungen

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um eine Einstellung zu löschen:

- Wählen Sie das Einstellungssymbol im Einstellungsbereich aus, und klicken Sie auf der Werkzeugleiste auf **Löschen**.
- Wählen Sie das Einstellungssymbol im Einstellungsbereich aus, und wählen Sie dann **Löschen** im Menü **Bearbeiten**.
- Wählen Sie das Einstellungssymbol im Einstellungsbereich aus, und drücken Sie die Taste **Entf** auf der Tastatur.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Einstellungssymbol im Einstellungsbereich, und wählen Sie **Löschen** im Kontextmenü.

Beim Löschen einer „Einstellung" werden die zugeordneten Aufträge ebenfalls gelöscht.

Bearbeiten der Eigenschaften der Einstellung

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Einstellungsfenster mit der rechten Maustaste auf das Einstellungssymbol, und wählen Sie Eigenschaften der Einstellung.
- Wählen Sie das Einstellungssymbol im Einstellungsfenster aus, und wählen Sie dann Eigenschaften der Einstellung im Menü Einstellung.

Registerkarte „Job Workflow"

Die Registerkarte „Job Workflow" enthält Informationen über das Ausgabegerät.

Einstellung Name der Einstellung.

Senden Diese Steuerungsmöglichkeit steht nur bei Hybrid-Geräten zur Verfügung.

Bei Aufträgen, die sowohl eine gedruckte Abbildung als auch eine Schneidekontur enthalten, wird mit diesem Steuerelement festgelegt, was ausgegeben wird:

- **Druck & Contour** Der Auftrag wird gedruckt, und dann wird die Kontur ausgeschnitten.
- **Nur drucken** Der Auftrag wird nur gedruckt.
- **Nur Contour** Nur die Kontur wird ausgeschnitten.

Dreht Abbild zum Einpassen auf dem Material Falls diese Option aktiviert ist, wird das Bild automatisch gedreht, um es gegebenenfalls den Abmessungen des Ausgabematerials genauer anzupassen.

Registerkarte „Automatische Verschachtelung“

Auf der Registerkarte „Automatische Verschachtelung“ können Sie die automatischen Verschachtelungsoptionen der Software einstellen.

Weitere Informationen finden Sie unter „Verschachteln von Aufträgen“ auf Seite 46.

Ändern der Anschlusseinstellungen

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um das Dialogfeld zum Ändern des Anschlusses zu öffnen:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Geräteeinstellung, und wählen Sie Anschluss ändern.
- Doppelklicken Sie auf das Gerätesymbol.

Der Inhalt des Abschnitts **Einstellungen** in diesem Fenster hängt von dem Anschluss ab, an den Sie das Ausgabegerät angeschlossen haben. Die Reihenfolge, in der die Anschlüsse für jedes Gerät aufgeführt werden, richtet sich danach, wie häufig sie verwendet werden. Außerdem werden nur die Anschlüsse aufgeführt, die für das jeweilige Ausgabegerät zur Verfügung stehen. Der Standardanschluss für das Gerät wird automatisch ausgewählt, aber unter Umständen müssen Sie einige der Anschlusseinstellungen eingeben oder bearbeiten.

Anschluss Geben Sie hier an, an welchen **Anschluss** Sie das Ausgabegerät angeschlossen haben. Die Auswahlmöglichkeiten beschränken sich auf die Anschlüsse, die auf dem Computer tatsächlich verfügbar und für das Ausgabegerät verwendbar sind.

LPT Drucker werden in der Regel an den parallelen Anschluss eines Computers angeschlossen. Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

- **Übertragungspuffer** Die Größe des Übertragungspuffers in Bytes.
- **Anschlussstatus vor dem Senden prüfen** Falls diese Option aktiviert ist, sendet die Software vor Beginn des Druckvorgangs ein Datenpaket zum Drucker, um zu überprüfen, ob der Drucker angeschlossen ist.
- **Standard LPT-Treiber verwenden** Sofern möglich, verwendet die Software einen speziellen LPT-Treiber, um die Leistung des LPT-Anschlusses zu erhöhen.

  Wenn diese Option aktiviert ist, verwendet die Software den regulären LPT-Treiber von Windows. Die Leistung wird dadurch etwas beeinträchtigt, aber die Zuverlässigkeit wird verbessert.

  Die folgenden Einstellungen sind bei Verwendung des speziellen Treibers aktiviert:

  - **Modus** Sie erzielen die schnellstmögliche Übertragungsgeschwindigkeit mit dem Modus **ECP** (Enhanced Capabilities Mode). Der Modus **EPP** (Enhanced Parallel Port) ist etwas langsamer, bietet aber eventuell mehr Kompatibilität.
  - **ECP verwendet DMA** Wenn DMA mit ECP verwendet wird, kann die maximale Bitrate von 2 MBit/s auf 4 MBit/s erhöht werden.
  - **Hinweis wenn das Gerät in Benutzung ist** Falls diese Option aktiviert ist, gibt das Programm die zusätzlichen Systemressourcen frei, die vom speziellen Treiber verwendet werden, solange der Drucker belegt ist. Dadurch kann eventuell die Gesamtleistung verbessert werden.

TCP/IP Wählen Sie diesen Anschluss, wenn das Ausgabegerät eine Netzwerkverbindung unterstützt.

- **TCP/IP-Adresse** Die TCP/IP-Adresse des Ausgabegeräts (erforderlich).
- **Anschlussnummer** Die Anschlussnummer, die für den Druck auf dem Ausgabegerät verwendet wird. Wählen Sie eine Nummer aus der Liste aus, oder geben Sie Ihre eigene Nummer ein.

USB Für verschiedene Ausgabegeräte stehen USB-Treiber zur Verfügung. Achten Sie bitte bei Verwendung dieser Anschlüsse darauf, dass die richtigen Treiber installiert sind.

USBPIA Verwenden Sie diesen Anschluss, wenn Sie einen USB-zu-Parallel-Adapter verwenden, um die Verbindung über den Parallelanschluss eines Geräts herzustellen.

USBSerial Verwenden Sie diesen Anschluss, wenn Sie einen USB-zu-Seriell-Adapter verwenden, um die Verbindung über den seriellen Anschluss eines Geräts herzustellen. Achten Sie bitte bei Verwendung dieser Anschlüsse darauf, dass die richtigen Treiber installiert sind.

FireWire Für verschiedene Ausgabegeräte stehen FireWire-Treiber zur Verfügung. Achten Sie bitte bei Verwendung dieser Anschlüsse darauf, dass die richtigen Treiber installiert sind.

LPR Bestimmte Netzwerkgeräte können nur mit dem LPR-Protokoll angesprochen werden, weil sie das TCP/IP-Verfahren nicht unterstützen.

Hostname oder IP-Adresse Der Hostname oder die IP-Adresse für das Ausgabegerät (erforderlich).

Drucker/ Queue Name Je nach Ausgabegerät handelt es sich hierbei entweder um den Druckernamen (z.B. **PR1**) oder den Pfad zu einer UNIX-Druck-Warteschlange. Häufig verwendete Druckernamen finden Sie im Eintrag zu **FTP**.

FTP Ausgabegeräte, die direkt an ein Netzwerk angeschlossen werden, unterstützen eventuell das FTP-Protokoll. In diesem Fall kann die geRIPpte Ausgabedatei über FTP an das Ausgabegerät gesendet werden.

Hostname oder IP-Adresse Der Hostname oder die IP-Adresse für das Ausgabegerät (erforderlich).

Drucker/ Queue Name Je nach Ausgabegerät handelt es sich hierbei entweder um den Druckernamen (z.B. **pr1**) oder den Pfad zu einer UNIX-Druck-Warteschlange. Folgende Druckernamen werden häufig verwendet:

Axis	pr1, pr2, pr3
Canon 6200 und 7200	Z
Canon 8200	LP
Hawking	lp1, lp2, lp3
HP JetDirect EX	raw
HP JetDirect EX Plus 3	raw1, raw2, raw3
HP JetDirect 600N	Port1
Intel Netport Express 10/100	LPT1_PASSTHRU
Intel Netport Express Pro	LPT1_PASSTHRU, LPT2_PASSTHRU, COM1_PASSTHRU
Linksys	P1, P2, P3

DATEI Über diesen „Anschluss“ können die Ausgabedaten als Datei gespeichert werden. Es stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Eingabe des Dateipfads für jede Datei Falls diese Option aktiviert ist, werden Sie zur Eingabe eines Dateinamens für die Ausgabedatei aufgefordert, wenn jeder Auftrag in eine Datei gespeichert wird.

Anwender-erweiterung verwenden Falls diese Option aktiviert ist, müssen Sie die gewünschte Dateierweiterung für die Ausgabedatei in das entsprechende Feld eingeben.

Standard-speicherort Der Standardordner, in dem die Ausgabedateien abgelegt werden. Wählen Sie **Durchsuchen**, um einen Ordner auszuwählen.

SCSI Wählen Sie diesen Anschluss, wenn das Ausgabegerät auch über SCSI mit dem Computer verbunden werden kann. Weitere Informationen finden Sie unter „Konfigurieren von SCSI-Einstellungen“ auf Seite 19.

Ordner Die Ausgabe der Datei erfolgt in dem angegebenen Ordner unter einem Namen, der sich nach dem verwendeten Ausgabegerät richtet.

COM Serieller Kommunikationsanschluss. Dieser Anschluss wird nur von Schneideplottern unterstützt.

Neben den regulären Steuereinstellungen für serielle Anschlüsse (Bits pro Sekunde, Datenbits, Parität, Stoppbits und Hardware/Software-Flusssteuerung) stehen Kontrollkästchen zur Verfügung, über die die folgenden Drähte aktiviert/deaktiviert werden können:

DTR Data Terminal Ready (Datenendgerät bereit)

DSR	Data Set Ready (Betriebsbereitschaft)
RTS	Request To Send (Sendeanforderung)
CTS	Clear To Send (Sendebereitschaft)
DCD	Data Carrier Detect (Datenträgersignalerkennung)

Konfigurieren von SCSI-Anschlusseinstellungen

Je nachdem, ob Windows oder Macintosh OS X verwendet wird, werden die SCSI-Anschlussoptionen auf unterschiedliche Weise eingerichtet.

Konfigurieren der SCSI-Anschlusseinstellungen (Windows)

Wählen Sie diesen Anschluss, wenn das Ausgabegerät auch über SCSI mit dem Computer verbunden werden kann.

1. Wählen Sie unter **Gerät** Ihr SCSI-Gerät aus.

   Falls Ihr SCSI-Gerät nicht aufgelistet ist:

   a. Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um ein benutzerdefiniertes SCSI-Gerät anzugeben:

      i. Geben Sie den Namen Ihres SCSI-Geräts in das Feld **Name des benutzerdefinierten Gerätes** ein.

      ii. Geben Sie die Bus-Kennung Ihres SCSI-Adapters in das Feld **SCSI-Bus-ID** ein.

      iii. Geben Sie die SCSI-Kennung Ihres SCSI-Adapters in das Feld **SCSI-Adapter-ID** ein.

      iv. Geben Sie die SCSI-Kennung Ihres Ausgabegeräts in das Feld **Ziel-SCSI-ID** ein.

      v. Klicken Sie auf **OK**.

   b. Wählen Sie unter **Gerät** Ihr neues benutzerdefiniertes SCSI-Gerät aus.

2. Klicken Sie auf **OK**.

Konfigurieren von SCSI-Anschlusseinstellungen (Macintosh)

So konfigurieren Sie einen SCSI-Anschluss unter Macintosh OS X:

1. Wählen Sie Ihr SCSI-Gerät aus der **Gerät**-Liste aus.

   🗎 Sollte Ihr SCSI-Gerät nicht aufgeführt sein, klicken Sie auf **Suchen**, um die Liste zu aktualisieren.

2. Klicken Sie auf **OK**.

Kompensierung der Ausgabengröße

Die Kompensierung der Ausgabengröße dient dazu, geringe Variationen in der Ausgabengröße zu messen und zu kompensieren.

Sie müssen die Kompensierung der Ausgabengröße für jede Ausgabegeräteinstellung separat einrichten. Die Kompensierung der Ausgabengröße hat keinerlei Auswirkung auf die Größe des Auftrags im Dialogfeld für Auftragseigenschaften.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche für das Einstellungsmenü, und wählen Sie **Kompensierung der Ausgabengröße**.

2. Wenn Sie ein Hybridgerät verwenden und die Kompensierung der Ausgabengröße sowohl auf die Schnittausgabe des Geräts als auch auf die Druckausgabe anwenden möchten, aktivieren Slie **Schneidegröße kompensieren**.

   🗎 Wenn Sie diese Option aktivieren, verwandelt sich die Schaltfläche **Testdruck senden** in die Schaltfläche **Test Plot**.

3. Geben Sie unter **Testgröße** die **Breite** und **Länge** des Testdrucks ein, den Sie ausgeben möchten.

   🗎 Die besten Ergebnisse werden erzielt, wenn der Ausdruck so groß wie möglich ist, sodass er gerade noch auf das Ausgabematerial passt.

4. Klicken Sie auf **Testdruck senden**.

5. Messen Sie die tatsächliche Größe des Testdrucks, und geben Sie die **Breite** und **Länge** des Testdrucks unter **Gemessene Größe** ein.

   🗎 Das Programm berechnet automatisch die Kompensierungsfaktoren, die zur Skalierung der Ausgabegröße verwendet werden müssen, um den Unterschied zwischen der Testgröße und der gemessenen Größe auszugleichen.

6. Aktivieren Sie die Option **Ausgabekompensierung aktivieren**, um die aufgrund der Messungen ermittelten Kompensierungsfaktoren automatisch auf alle zukünftigen Ausgaben anzuwenden, für die diese Einstellung verwendet wird.
7. Klicken Sie auf **OK**.

Arbeiten mit Ausgabevalidierung

Beim Drucken großer Auftragsstapel ermöglicht die Ausgabevalidierung die regelmäßige Überprüfung der Musterfarben, um sicherzustellen, dass die Musterfarben in einem festgelegten DeltaE-Toleranzbereich liegen.

Die Ausgabevalidierung ist nur für die Drucker Hewlett-Packard DesignJet Z2100, Z3100 und Z6100 verfügbar. Diese Drucker sind mit einem Spektrophotometer ausgestattet und über USB angeschlossen.

1. Klicken Sie auf die Menüschaltfläche für die Einstellung, und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Ausgabevalidierung**.
2. Stellen Sie folgende Parameter ein:

Druckmaterial	Wählen Sie den Typ des Druckmaterials aus, das in das Ausgabegerät eingelegt ist. Es werden nur Druckmaterialtypen angezeigt, die für das Gerät verfügbar sind.
Validierung wird initialisiert	Zeigt das Datum der letzten Validierung eines Druckmaterialtyps an.
Drucken und scannen	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Muster zu drucken und zu scannen und dadurch die LAB-Werte zu ermitteln. Diese Informationen dienen als Basis für den Vergleich von Validierungen. Die Daten werden innerhalb des Programmordners im Ordner für das Gerät als .ovf-Datei gespeichert.
Validierung aktivieren	Aktivieren Sie diese Option, damit die Validierungen durchgeführt werden können. Durch Validierungen wird in regelmäßigen Abständen sichergestellt, dass die LAB-Werte im angegebenen DeltaE-Toleranzbereich liegen.
Validierung nach jeweils	Stellen Sie das Intervall ein, in dem die Muster gedruckt und gescannt werden sollen, damit ihre LAB-Werte bestimmt werden können.
Einschaltfehler	Legen Sie fest, wie die Software und der Drucker reagieren sollen, wenn ein Validierungsfehler auftritt. Es kommt zu einem Validierungsfehler, wenn die Abweichung zwischen den LAB-Werten der ursprünglichen Muster und der Validierungsmuster größer als die angegebene DeltaE-Toleranz ist. **Stoppen und Warnung anzeigen**: Bei einem Fehler wird der Druck des Auftrags angehalten, und ein Dialogfeld mit einer Fehlermeldung wird eingeblendet. **Stoppen und in Warteschlange festhalten**: Bei einem Fehler wird der Druck des Auftrags angehalten, und der Status in der Warteschlange wird auf **Ausgabevalidierung fehlgeschlagen** eingestellt. Außerdem wird ein entsprechender Eintrag in das Auftragsprotokoll aufgenommen. **Nur Protokolleintrag**: Bei einem Fehler wird der Druck des Auftrags fortgesetzt, und ein entsprechender Eintrag wird in das Auftragsprotokoll aufgenommen.
Maximum DeltaE	Hiermit wird die maximale DeltaE-Toleranz festgelegt.

Die DeltaE-Toleranz ist die maximal zulässige Farbabweichung zwischen der ersten Validierung und den aktuellen Farben.

3. Klicken Sie auf **OK**.

3. Arbeiten mit Jobs (Aufträgen)

In der Warteschlange des Production Managers können Aufträge hinzugefügt oder gelöscht und die Eigenschaften der Aufträge geändert werden.

Hinzufügen von neuen Aufträgen

Für das Senden eines Auftrags zur Software gibt es verschiedene Methoden.

Hinzufügen von Aufträgen aus einer Datei

Anhang A enthält eine Liste der Dateitypen, die unterstützt werden.

1. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie Auftrag hinzufügen im Menü Datei.
   - Klicken Sie auf die Job-Menüschaltfläche, und wählen Sie im Kontextmenü die Option Auftrag hinzufügen.
2. Wählen Sie die Datei aus, die Sie hinzufügen möchten.
3. Wählen Sie die gewünschten Optionen:
   - Aktivieren Sie die Option **Vorschau**, um eine Miniaturabbildung der ausgewählten Datei zu sehen.
   - Aktivieren Sie **In Job Ordner kopieren**, um die Datei in den lokalen Auftragsordner zu kopieren.

     > Befindet sich der Auftrag auf einem Wechseldatenträger oder Netzwerklaufwerk, können Sie den Auftrag in einen lokalen Ordner kopieren. Sie können ihn dann weiter bearbeiten, nachdem Sie das Material entfernt oder die Verbindung zum Netzwerk getrennt haben.

   - Aktivieren Sie **Auftragseigenschaften öffnen**, um automatisch das Dialogfeld mit den Auftragseigenschaften zu öffnen, sobald der Auftrag der Halten-Warteschlange hinzugefügt wird.
4. Wählen Sie in der Liste **Einstellung** die Einstellung aus, die zum Drucken der Datei verwendet werden soll.
5. Wählen Sie in der Liste **Voreinstellung** die Voreinstellung aus, die auf den Auftrag angewendet werden soll.
6. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

Ziehen einer Datei in die Software

Wird eine Datei in die Software gezogen, wird sie automatisch als Druckauftrag ergänzt. Die Datei muss in einem der unterstützten Dateitypen vorliegen. Anhang A enthält eine Liste der Dateitypen, die unterstützt werden.

Ziehen Sie die Datei auf eines der Einstellungssymbole im Einstellungsbereich, um die gewünschte Einstellung festzulegen. Der Auftrag erhält den Status **Halten**.

Hinzufügen von Aufträgen über den Hot Folder

Jedes Ausgabegerät, das in der Software eingerichtet wird, verfügt über einen „Hot Folder“ bzw. „heißen Ordner“. Im Hot Folder werden alle Dateien abgelegt, die sich in der Warteschlange für das entsprechende Ausgabegerät befinden. In

der Standardkonfiguration wird jeder Hot Folder im Ordner **C:\Programme\[Software]\Jobs** eingerichtet.

Die Software überwacht fortlaufend jeden einzelnen Hot Folder. Wird ein Auftrag in einen Hot Folder kopiert oder verschoben, wird er automatisch in die Halten-Warteschlange aufgenommen.

Die Datei, die hinzugefügt wird, muss in einem der unterstützten Dateitypen vorliegen. Anhang A enthält eine Liste der Dateitypen, die unterstützt werden.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um einen Auftrag aus einer externen Anwendung direkt in die Halten-Warteschlange zu senden:

- Verwenden Sie in der externen Anwendung die Funktion **Speichern unter**, um den Auftrag im Ordner **C:\Programme\[Software]\Jobs** zu speichern. Platzieren Sie den Auftrag in den Ordner für die Einstellung, in dem der Auftrag in der Halten-Warteschlange angezeigt wird.
- Verwenden Sie in der externen Anwendung die Funktion **Drucken**, und wählen Sie ein Gerät in der Liste aus.

  🗎 Um einen Auftrag direkt aus einer Anwendung in die Halten-Warteschlange zu senden, müssen Sie den Drucker als Desktop-Drucker hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter Einrichten von Desktop-Druckern als Ausgabegeräte.

Auswählen von Aufträgen

Klicken Sie in der Liste auf den Auftrag, den Sie auswählen möchten.

Mit der **STRG**- und der **UMSCHALT**-Taste können Sie wie bei anderen Windows-Anwendungen mehrere Aufträge gleichzeitig auswählen:

- Halten Sie die **STRG**-Taste gedrückt, um mehrere Aufträge auszuwählen.
- Halten Sie die **UMSCHALT**-Taste gedrückt, und klicken Sie auf den ersten und dann auf den letzten Auftrag in einer Gruppe, um alle Aufträge dieser Gruppe auszuwählen.

Um alle Aufträge auszuwählen, öffnen Sie das Menü **Bearbeiten**, und wählen Sie **Alle auswählen**.

Speichern von Aufträgen

Ein Auftrag kann entweder im Nativ- oder im Original-Dateiformat gespeichert werden.

So speichern Sie einen Auftrag:

1. Wählen Sie im Production Manager die zu speichernde Datei.
2. Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Speichern unter** oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern unter**.
3. Geben Sie der Datei einen Namen, wählen Sie das Speicherformat (Nativ oder Original) und klicken Sie auf **Speichern**.

Löschen von Aufträgen

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um einen Auftrag zu löschen:

- Drücken Sie die Taste **Entf** oder die **Rücktaste** auf der Tastatur.
- Markieren Sie den Auftrag und wählen Sie **Löschen** im Menü **Bearbeiten**.
- Markieren Sie den Auftrag und klicken Sie dann in der Werkzeugleiste auf **Löschen**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Auftrag und wählen Sie **Löschen** im Kontextmenü.

Bearbeiten von Aufträgen mit einer externen Anwendung

Sie können direkt von der Software aus eine externe Anwendung aufrufen, um einen Auftrag zu bearbeiten.

1. Klicken Sie auf den Auftrag, den Sie bearbeiten möchten.
2. Ziehen Sie die Maus im Kontextmenü **Job** über das Untermenü **Bearbeiten mit**, und wählen Sie ein Programm aus, mit dem Sie den Auftrag bearbeiten möchten.

Falls das gewünschte Programm nicht aufgeführt wird, klicken Sie auf **Programm wählen**.

Einstellen der Auftragseigenschaften

Im Dialogfeld „Auftragseigenschaften“ können Sie mehrere Einstellungen festlegen, um zu bestimmen, wie der Auftrag ausgegeben werden soll.

Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellen der Auftragseigenschaften in Production Manager“ auf Seite 29.

Verarbeiten von Aufträgen

Sobald ein Auftrag auf dem Server empfangen wird, kann er geRIPpt und gedruckt werden.

Verschieben von Aufträgen auf ein anderes Ausgabegerät

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Auftrag auf ein Gerät oder ein Einstellungssymbol.

🗎 Wenn Sie die Datei auf ein Geräteregister ziehen, in dem mehrere Einstellungen vorhanden sind, wird ein Kontextmenü geöffnet, in dem Sie die passende Einstellung auswählen können.

Oder

1. Wählen Sie den Auftrag aus, und klicken Sie im Kontextmenü **Job** auf **Job verschieben**.
2. Wählen Sie die neue Einstellung aus, und wenden Sie eine Voreinstellung an.
3. Klicken Sie auf **OK**.

RIPpen von Aufträgen

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die RIP-Verarbeitung für einen Auftrag durchzuführen:

- Markieren Sie den Auftrag, und wählen Sie **RIP** im Menü **Datei**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Auftrag, und wählen Sie **RIP** im Kontextmenü.

Ausgeben von Aufträgen

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um einen Auftrag zur Ausgabe an einen Drucker oder Schneideplotter zu senden:

- Markieren Sie den Auftrag und wählen Sie **Senden** im Menü **Datei**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Auftrag und wählen Sie **Senden** im Kontextmenü.

Abbrechen der Verarbeitung eines Auftrags

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um die Verarbeitung eines Auftrags abzubrechen, der gerade geRIPpt oder gedruckt wird:

- Markieren Sie den Auftrag und wählen Sie **Abbrechen** im Menü **Datei**.
- Markieren Sie den Auftrag und klicken Sie dann in der Werkzeugleiste auf **Abbrechen**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Auftrag und wählen Sie **Abbrechen** im Kontextmenü.

Ein Auftrag, der während der RIP-Verarbeitung abgebrochen wird, erhält den Status „Abgebrochen“. Die RIP-Verarbeitung für diesen Auftrag muss wiederholt werden, bevor er gedruckt werden kann.

Wird ein Auftrag während des Drucks abgebrochen, wird sein Druckstatus auf „0%“ zurückgesetzt.

Ausgeben von Testaufträgen

Die Software bietet die Möglichkeit, Testaufträge zum Drucken oder zur Ausgabe von Schneidekonturen an passende Ausgabegeräte zu senden.

Ausgeben eines Testdrucks

So drucken Sie einen Testdruck aus:

1. Wählen Sie die Einstellung aus, die für den Testauftrag verwendet werden soll.
2. Wählen Sie im Menü **Einstellung** die Option **Testdruck senden**.

Ausgeben eines Testschneideauftrags

So geben Sie eine Testschneidekontur aus:

1. Wählen Sie die Einstellung aus, die für den Testauftrag verwendet werden soll.
2. Wählen Sie im Menü **Einstellung** den Befehl **Test Plot**.

Verwenden des Auftragsprotokolls

Jedes Mal, wenn ein Auftrag ausgegeben wird, wird im Auftragsprotokoll ein Eintrag hinzugefügt. Der Auftragsprotokolleintrag hält wichtige Details des Auftrags fest: den Ausgangspunkt des Auftrags, seine grundlegenden Charakteristiken, die gewählten Auftragseigenschaften und den Zeitpunkt der Ausgabe.

Anzeigen des Auftragsprotokolls

Das Auftragsprotokoll wird im HTML-Format erstellt und kann im Standardbrowser des jeweiligen Betriebssystems angezeigt werden.

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um das Auftragsprotokoll anzuzeigen:

1. Wählen Sie Auftragsprotokoll anzeigen im Kontextmenü RIP.
2. Wählen Sie Auftragsprotokoll anzeigen im Menü Ansicht.

Löschen des Auftragsprotokolls

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um das Auftragsprotokoll zu löschen:

- Wählen Sie Auftragsprotokoll anzeigen im Kontextmenü RIP.
- Wählen Sie Auftragsprotokoll löschen im Menü Ansicht.

4. Einstellen der Auftragseigenschaften

Im Dialogfeld **Auftragseigenschaften** können Sie Einstellungen festlegen, um zu bestimmen, wie der Auftrag ausgegeben werden soll.

Sie können dabei **Grundlegende Auftragseigenschaften** oder **Erweiterte Auftragseigenschaften** verwenden. Die grundlegenden Auftragseigenschaften, die nur die für die Verarbeitung des Auftrags wirklich wesentlichen Einstellungen einschließen, sind eine vereinfachte Version der erweiterten Auftragseigenschaften. Die erweiterten Auftragseigenschaften bieten komplexere Optionen und Register zur Feineinstellung eines Auftrags. Weitere Informationen finden Sie unter Grundlegende Auftragseigenschaften oder Erweiterte Auftragseigenschaften.

Öffnen des Dialogfelds für die Auftragseigenschaften

Wählen Sie den gewünschten Auftrag aus, und wenden Sie eine der folgenden Methoden an, um das Dialogfeld **Auftragseigenschaften** zu öffnen:

- Doppelklicken Sie auf den Auftrag.
- Wählen Sie **Auftragseigenschaften** im Kontextmenü **Job**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Auftrag, und wählen Sie **Auftragseigenschaften**.

Klicken Sie im Dialogfeld **Auftragseigenschaften** entweder auf die Schaltfläche **Grundlegende Auftragseigenschaften** oder auf die Schaltfläche **Erweiterte Auftragseigenschaften**, um auf die grundlegenden oder erweiterten Auftragseigenschaften zuzugreifen.

Arbeiten mit Voreinstellungen für Auftragseigenschaften

Mit den Voreinstellungen für Auftragseigenschaften können Sie die meisten Voreinstellungen für die Auftragseigenschaften eines gängigen Auftrags speichern und mit einem einzigen Schritt erneut anwenden.

Die Auftragsgröße (Breite, Höhe, skalierte Breite und Höhe), der Seitenbereich und die Einstellungen für die Segmentierung werden nicht in einer Voreinstellung gespeichert.

Zum Erstellen und Übernehmen von Voreinstellungen können Sie das Gruppenfeld **Voreinstellungen** oben im Dialogfeld **Auftragseigenschaften** verwenden.

Voreinstellung Wählen Sie in der Liste eine Voreinstellung aus, deren Einstellungen übernommen werden sollen.

	Speichern	Speichert Änderungen in der ausgewählten Voreinstellung.
	Speichern unter	Erstellt eine neue Voreinstellung anhand der aktuellen Einstellungen für die Auftragseigenschaften.
	Umbenennen	Dient zum Bearbeiten des Namens der ausgewählten Voreinstellung.
	Löschen	Hiermit löschen Sie die ausgewählte Voreinstellung.

Schreibgeschützte Voreinstellungen

Es können Voreinstellungen erstellt werden, die nicht bearbeitet werden können. So können die Voreinstellungen vor versehentlichen Änderungen geschützt werden. Diese Voreinstellungen werden *schreibgeschützte Voreinstellungen* genannt.

Schreibgeschützte Voreinstellungen werden in eckigen Klammern dargestellt, z.B.:

[Schreibgeschützte Voreinstellung]

Schreibgeschützte Voreinstellungen können zwar nicht bearbeitet werden, aber sie können jederzeit gelöscht werden.

Um eine Voreinstellung zu schützen, exportieren Sie sie in eine Datei mit Hilfe der Option **Schreibgeschützt exportieren** und importieren Sie die Voreinstellung dann wieder in die Anwendung.

Erstellen von Voreinstellungen

Die in einer Voreinstellung gespeicherten Einstellungen überschreiben alle zuvor in den Auftragseigenschaften gewählten Einstellungen.

1. Klicken Sie im Gruppenfeld **Voreinstellung**, das sich oben im Dialogfeld **Auftragseigenschaften** befindet, auf die Schaltfläche **Speichern unter**.
2. Aktivieren Sie die Registereinstellungen, die in die Voreinstellung aufgenommen werden sollen, und klicken Sie auf **OK**.

   Die Einstellungen **Farbverwaltung** und **Druckeroptionen** werden für die meisten Voreinstellungen verwendet.

3. Geben Sie einen Namen für die neue Voreinstellung ein.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Aktualisieren von Voreinstellungen

Um die aktuell ausgewählte Voreinstellung mit den derzeitigen Auftragseinstellungen zu aktualisieren, wählen Sie im Gruppenfeld **Voreinstellung** den Befehl **Speichern**.

🗎 Die Voreinstellung **[Job-Standardeinstellungen verwenden]** kann nur geändert werden, indem die Standard-Auftragseigenschaften für die Einstellung bearbeitet werden. Weitere Informationen finden Sie unter Einstellen der Standard-Auftragseigenschaften.

Anwenden einer Voreinstellung

Wählen Sie die Voreinstellung, die Sie auf den aktuellen Auftrag anwenden möchten, im Einblendmenü **Voreinstellung** aus.

Umbenennen einer Voreinstellung

1. Wählen Sie die umzubenennende Voreinstellung in der Liste **Voreinstellung** aus.
2. Klicken Sie im Gruppenfeld **Voreinstellung** auf die Schaltfläche **Umbenennen**.
3. Geben Sie den neuen Namen ein, und klicken Sie auf **OK**.

🗎 Sie können die Voreinstellung **[Job-Standardeinstellungen verwenden]** nicht umbenennen.

Löschen einer Voreinstellung

1. Wählen Sie die zu löschende Voreinstellung in der Liste **Voreinstellung** aus.
2. Klicken Sie im Gruppenfeld **Voreinstellung** auf die Schaltfläche **Löschen**.
3. Klicken Sie auf **Ja**, um die Voreinstellungen zu löschen.

🗎 Die Voreinstellung **[Job-Standardeinstellungen verwenden]** kann nicht gelöscht werden.

Importieren und Exportieren von Voreinstellungen

Sie können Voreinstellungen exportieren, um sie für andere Benutzer bzw. Installationen verfügbar zu machen oder um eine Sicherungskopie zu erstellen, auf die bei einem Ausfall der Festplatte zurückgegriffen werden kann.

Die Voreinstellungsdateien enthalten die Einstellungen für die Standard-Auftragseigenschaften (alle Einstellungen mit Ausnahme der Auftragsgröße, des Seitenbereichs und der Segmentierung).

Exportieren von Einstellungen

So exportieren Sie aktuelle Voreinstellungen in eine Voreinstellungsdatei:

1. Erstellen Sie die zu exportierenden Voreinstellungen. Weitere Informationen finden Sie unter Erstellen von Voreinstellungen.
2. Schließen Sie das Dialogfeld für Auftragseigenschaften.
3. Wählen Sie Voreinstellung exportieren im Menü Datei.
4. Wählen Sie das Druckermodell aus.
5. Wählen Sie die zu exportierenden Voreinstellungen aus.
6. Markieren Sie gegebenenfalls **Schreibgeschützt exportieren**. Weitere Informationen finden Sie unter Schreibgeschützte Voreinstellungen.

🗎 Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, werden die Voreinstellungen

schreibgeschützt exportiert.

7. Klicken Sie auf **Exportieren**.
8. Wählen Sie den Speicherpfad für die exportierten Voreinstellungen, und klicken Sie auf **OK**.

Importieren von Voreinstellungen

So importieren Sie Voreinstellungen, die zuvor in einer Voreinstellungsdatei gespeichert wurden:

Wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Importiere Voreinstellung**.

Wählen Sie die Voreinstellungsdatei aus und klicken Sie auf **Öffnen**.

Enthält die Voreinstellungsdatei Einstellungen, die vorhandene Voreinstellungen außer Kraft setzen, werden Sie aufgefordert, das Überschreiben der vorhandenen Einstellungen zu bestätigen.

Grundlegende Auftragseigenschaften

Als grundlegende Auftragseigenschaften werden nur die Einstellungen angezeigt, die für die Verarbeitung des Auftrags unentbehrlich sind.

Klicken Sie im Dialogfeld **Auftragseigenschaften** auf die Schaltfläche **Grundlegende Auftragseigenschaften**, um auf die grundlegenden Auftragseigenschaften zuzugreifen.

Auf der linken Seite des Dialogfelds befinden sich die Einstellungen, die zur Verarbeitung eines Auftrags unbedingt erforderlich sind. Auf der rechten Seite befindet sich ein Vorschaufenster, in dem angezeigt wird, wie der Auftrag bei der Ausgabe wiedergegeben wird.

Hiermit können Sie einen Auftrag im Vorschaufenster auswählen oder verschieben.

Vergrößert die aktuelle Ansicht auf die doppelte Größe. Der Punkt, an dem Sie klicken, wird zum Mittelpunkt der neuen Ansicht.

- Halten Sie beim Klicken die **STRG**-Taste gedrückt, um den Maßstab der aktuellen Ansicht um die Hälfte zu verkleinern. Der Punkt, an dem Sie klicken, wird zum Mittelpunkt der neuen Ansicht.
- Klicken Sie auf einen Punkt und ziehen Sie einen Rahmen um einen Bereich der Arbeitsfläche, den Sie in vergrößerter Ansicht sehen möchten.

Ändert die Ansicht entsprechend den Abmessungen der Arbeitsfläche.

Einstellen der grundlegenden Auftragseigenschaften

Als grundlegende Auftragseigenschaften werden die Einstellungen angezeigt, die für die Verarbeitung des Auftrags unentbehrlich sind.

Papiertyp Wählen Sie den Typ des in den Drucker eingelegten Druckmaterials aus.

Es werden nur Druckmaterialien angezeigt, für die Voreinstellungen verfügbar sind.

Endergebnis Wählen Sie die gewünschte Qualität für das Endergebnis.

ICC-Profil Wählen Sie ein ICC-Profil aus.

Es werden nur ICC-Profile angezeigt, die für den ausgewählten Papiertyp verfügbar sind.

Die Anzahl der auszugebenden Kopien.

Der Abstand, der zwischen den als Teil dieses Auftrags ausgegebenen Segmenten, Kopien und/oder verschachtelten Aufträgen eingehalten wird.

Job Größe Durch die Bearbeitung einer dieser Optionen können Sie die Ausgabengröße und die Ausrichtung der Seite ändern.

Durch die Bearbeitung einer dieser Optionen können Sie die Ausgabengröße und die Ausrichtung der Seite ändern.

% Die Breite und Höhe eines Auftrags als Prozentwert des Originals.

An Druckmaterial anpassen Der Auftrag wird proportional so skaliert, dass er im verfügbaren Druckbereich des Ausgabematerials so groß wie möglich

wiedergegeben wird.

Proportional Erhöht oder verringert die Breite und die Höhe in Abhängigkeit voneinander, d. h., die ursprünglichen Proportionen werden bei Größenveränderungen beibehalten.

Einstellen der Vorschauansicht

Wählen Sie in der Liste am oberen Rand des Vorschaufensters eine der drei verfügbaren Ansichten:

Seiten-vorschau Zeigt eine skalierte Ansicht des Auftrags, die den gesamten Vorschaubereich ausfüllt.

Falls der Auftrag mehrere Seiten umfasst, erscheint über der Vorschau eine Liste der Seitennummern, in der Sie die gewünschte Seite für die Vorschau auswählen können.

Diese Option wird automatisch aktiviert, wenn die Registerkarte **Workflow**, **Farbverwaltung**, **Druckeroptionen**, **Ausschneiden** oder **Farbanpassung** ausgewählt wird.

Layout-Vorschau Zeigt den Auftrag so an, wie er auf dem Ausgabematerial aussehen wird. Die Vorschau wird auf die Größe des Ausgabematerials skaliert.

Diese Option wird automatisch aktiviert, wenn die Registerkarte **Layout**, **Beschriftungen** oder **Separationen** ausgewählt wird.

Segmen-tierungs-vorschau Zeigt den Auftrag so an, dass die Segmentoutlines, in die der Auftrag unterteilt wird, über dem Bild sichtbar werden.

Diese Option wird automatisch aktiviert, wenn die Registerkarte **Segmentierung** ausgewählt wird.

Einstellen von Standard-Jobeigenschaften

Klicken Sie auf **Standard einstellen**, um die aktuellen Auftragseigenschaften als Standardeinstellungen für alle neuen Aufträge zu verwenden, die dieser Einstellung zugewiesen werden. Sie werden daraufhin gebeten, diese Änderung in den Standardeinstellungen zu bestätigen.

Erweiterte Auftragseigenschaften

Die erweiterten Auftragseigenschaften bieten vielfältige Optionen und Register zur Feineinstellung eines Auftrags.

Klicken Sie im Dialogfeld **Auftragseigenschaften** auf die Schaltfläche **Erweiterte Auftragseigenschaften**, um auf die erweiterten Auftragseigenschaften zuzugreifen.

Die linke Seite des Dialogfelds enthält die Registerkarten, auf denen die Auftragseigenschaften eingestellt werden können. Auf der rechten Seite befindet sich ein Vorschaufenster, in dem angezeigt wird, wie der Auftrag bei der Ausgabe wiedergegeben wird.

Hiermit können Sie einen Auftrag im Vorschaufenster auswählen oder verschieben.

Vergrößert die aktuelle Ansicht auf die doppelte Größe. Der Punkt, an dem Sie klicken, wird zum Mittelpunkt der neuen Ansicht.

- Halten Sie beim Klicken die **STRG**-Taste gedrückt, um den Maßstab der aktuellen Ansicht um die Hälfte zu verkleinern. Der Punkt, an dem Sie klicken, wird zum Mittelpunkt der neuen Ansicht.
- Klicken Sie auf einen Punkt und ziehen Sie einen Rahmen um einen Bereich der Arbeitsfläche, den Sie in vergrößerter Ansicht sehen möchten.

Ändert die Ansicht entsprechend den Abmessungen der Arbeitsfläche.

Einstellen der erweiterten Auftragseigenschaften

In den verschiedenen Registerkarten des Dialogfelds **Auftragseigenschaften** können Sie Layoutoptionen, Segmentierungsoptionen, Farbkalibrierungsoptionen, Farbanpassungsoptionen und Beschriftungen einstellen.

Die genaue Anzahl der Registerkarten und der jeweils verfügbaren Einstellungen hängt von der Art des Auftrags und dem ausgewählten Ausgabegerät sowie von der verwendeten Softwareversion ab.

Registerkarte „Layout“

Über die Registerkarte „Layout“ wird gesteuert, wie der Auftrag auf dem Ausgabematerial positioniert wird, welche Größe erstellt wird und wie das Layout der Ausgabe aussehen soll.

Material-größe Die Größe des im Ausgabegerät eingelegten Materials. Wählen Sie eine der vorgegebenen Größeneinstellungen aus, oder geben Sie unten die gewünschten Abmessungen ein.

Die Breite und Höhe des Druckmaterials.

Die Ränder des bedruckbaren Bereichs.

Neu eingegebene Größenkombinationen werden automatisch in die Liste der Größenvorgaben aufgenommen.

Randloses Drucken Ist diese Option aktiviert, werden die Auftragsabmessungen automatisch auf den randlosen Druck eingestellt. Nur Materialgrößen, die den randlosen Druck unterstützen, werden aufgelistet. Wird eine andere Materialgröße ausgewählt, werden die Auftragsabmessungen automatisch auf die neue Größe eingestellt.

Doppelrollen -Druck Aktivieren Sie diese Option, falls Ihr Drucker den Doppelrollen-Druck unterstützt. Weitere Informationen finden Sie unter Verwenden des Doppelrollen-Drucks bei verschachtelten Aufträgen.

Bearbeiten Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Einstellungen für den Doppelrollen-Druck zu bearbeiten.

Die Breite der links im Drucker eingelegten Rolle.

Der Abstand zwischen den im Drucker eingelegten Rollen.

Die Breite der rechts im Drucker eingelegten Rolle.

Auftrags-größe Durch die Wahl einer dieser Optionen können Sie die Ausgabegröße und die Ausrichtung der Seite ändern.

Die Breite und Höhe eines Auftrags.

Die Breite und Höhe eines Auftrags als Prozentwert des Originals.

An Druck-material anpassen Der Auftrag wird proportional so skaliert, dass er im verfügbaren Druckbereich des Ausgabematerials so groß wie möglich wiedergegeben wird.

Proportional Bei Wahl dieser Option bleibt das proportionale Verhältnis zwischen der Höhe und der Breite des Auftrags bei Änderungen eines einzelnen Wertes erhalten.

Position Mit diesen Einstellungen kann die Position des Bildes auf dem Material verändert werden.

Der Abstand zwischen dem Auftrag und dem rechten und unteren Rand des bedruckbaren Bereichs.

Platziert den Auftrag im angegebenen Abstand von der unteren und rechten Kante des bedruckbaren Bereichs des Ausgabematerials.

Richtet den Auftrag an der Breite des bedruckbaren Bereichs mittig aus.

Zentriert den Auftrag in der Mitte des bedruckbaren Bereichs. Steht nur für Folienmaterial zur Verfügung.

Die Anzahl der auszugebenden Kopien.

Der Abstand, der zwischen den für diesen Auftrag ausgegebenen Segmenten, Kopien und/oder verschachtelten Aufträgen eingehalten wird.

Seitenbereich Falls diese Option aktiviert ist, können Sie den Seitenbereich angeben, der bei einem mehrseitigen Auftrag ausgegeben werden soll. Die Eingabe muss im Format ***x-y*** erfolgen. Mehrere Bereiche können durch Komma („,“) getrennt eingegeben werden.

Bsp.:	**5**	Druckt Seite 5.
	2-5	Druckt die Seiten 2, 3, 4 und 5.
	3, 5-10	Druckt die Seiten 3, 5, 6, 7, 8, 9 und 10.

Seiten verschachteln Falls diese Option aktiviert ist, werden die Seiten, Segmente und Farbseparationen des Auftrags automatisch verschachtelt.

F Ⅎ Das ausgewählte Bild wird um die senkrechte Achse gespiegelt, sodass es beim Druck seitenverdreht erscheint.

Das Bild wird auf dem Druckmaterial in 90°-Schritten gedreht. Klicken Sie auf die Schaltfläche, bis die gewünschte Ausrichtung erreicht ist.

Registerkarte „Workflow“

Diese Registerkarte enthält Einstellungen, die sich auf den Zeitpunkt und die Reihenfolge der Auftragsverarbeitung beziehen.

Nach Ausgabe Bestimmt die weitere Verarbeitung des Auftrags im Anschluss an den Druck:

Löschen Entfernt die Aufträge nach der Ausgabe aus der Warteschlange.

Halten Platziert die Aufträge nach der Ausgabe in der Halten-Warteschlange oder am Ende der Warteschlange.

Archiv Speichert den Auftrag im Anschluss an die Ausgabe.

Senden Legt fest, welcher Teil eines kombinierten Druck- und Schneidekonturauftrags ausgegeben wird. Diese Steuerungsmöglichkeit steht nur bei Hybrid-Geräten zur Verfügung.

Druck & Contour Der Auftrag wird zuerst gedruckt, und dann wird die Schneidekontur erstellt.

Nur drucken Nur der zu druckende Teil des Auftrags wird ausgegeben.

Nur Contour Nur die Schneidekontur wird erstellt.

Auftrag Geben Sie an, wie oft hintereinander die Software den

wiederholen Auftrag automatisch senden soll.

Diese Funktion erleichtert Ihnen die Arbeit, wenn Sie einen Auftrag wiederholt ausgeben möchten.

Kommentare Dieser Bereich steht für Kommentare zum Auftrag zur Verfügung.

Registerkarte „Farbverwaltung“

Diese Registerkarte enthält die Einstellungen, die sich auf das Druckgerät beziehen. Die Anordnung auf der Registerkarte richtet sich nach dem gewählten Ausgabegerät.

Farbkorrektur Wählen Sie den gewünschten Typ der Farbkorrektur aus.

- **Farbkorrektur verwenden** Aktiviert die Farbkorrektureinstellungen, die im ausgewählten ICC-Profil vorgegeben sind.
- **Nur Linearisierung verwenden** Aktiviert die Linearisierungseinstellungen, die im ausgewählten ICC-Profil vorgegeben sind.
- **Ohne Farbkorrektur** Anstatt eines Profils, das aufgrund aktueller Farbmessungen der Geräteausgaben erstellt wird, verwendet das Programm ein generisches CYMK-Profil. Die Tinten Orange und Grün werden nicht verwendet.

Ausgabeprofil Wählen Sie ein Profil in der Liste aus oder wählen Sie **Hinzufügen**, um ein ICC-Profil hinzuzufügen.

Druckmaterial Geben Sie hier den Druckmaterialtyp für den Ausdruck an.

Druckmodus Wählen Sie hier die gewünschte Druckqualität aus. Diese Einstellung hängt vom jeweiligen Drucker ab.

Auflösung Wählen Sie hier die gewünschte Auflösung. Mit einem höheren DPI-Wert erzielen Sie eine bessere Auflösung. Die Ausgabe erfolgt jedoch langsamer.

Farbmodus Wählen Sie hier den für den verwendeten Tintensatz geeigneten Farbmodus.

- **CMYK** Zum Drucken des Bildes wird eine Kombination der Tinten Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz verwendet.
- **CMY** Zum Drucken des Bildes werden die Tinten Cyan, Magenta und Gelb verwendet. Schwarz wird als CMY-Kombination gedruckt.
- **Graustufen** Das Bild wird nur mit schwarzer Tinte gedruckt, sodass ein schwarzweißer Ausdruck mit Graustufen entsteht.
- **CMYKLcLm** CMYK plus die Tinten Light Cyan und Light Magenta. Mit diesem Farbmodus können fließendere Übergänge zwischen hellen Farbschattierungen erzielt werden.
- **CMYKOrGr** CMYK plus die Tinten Orange und Grün. Mit diesem Farbmodus ist eine gegenüber CMYK verbesserte Wiedergabe von Orange und Grün möglich.
- **CMYKLcLmOrGr** CMYK plus die Tinten Light Cyan, Light Magenta, Orange and Grün.
- **CMYKLcLmMcMm** CMYK plus die Tinten Light Cyan, Light Magenta, Medium Cyan und Medium Magenta.

CMYKMcMmOrGr	CMYK plus die Tinten Medium Cyan, Medium Magenta, Orange und Grün.
__________**+Pig**	Tinte auf Pigmentbasis.
__________**+Dye**	Tinte auf Dye-Basis.
__________**+2Bit**	Kennzeichnet unterschiedliche Punktgrößen.
__________**+8Bit**	
__________**+ variable-dot**	

Rasterverfahren

Wählen Sie hier das gewünschte Rasterverfahren für die Ausgabe aus.

Das **Rasterverfahren** bestimmt das Muster, in dem die einzelnen Bildpunkte auf dem Druckmaterial gedruckt werden. Jedes Verfahren hat seine eigenen Vorteile und dient für unterschiedliche Qualitäts- und RIP-Geschwindigkeitsstufen. In der Regel erzielen Sie die besten Ergebnisse mit der Standardeinstellung für das betreffende Ausgabegerät.

Das Programm bietet allerdings mehrere Raster-optionen, mit denen die Ausgabequalität unter Umständen optimiert werden kann. Normalerweise sinkt die Geschwindigkeit bei zunehmender Qualität. „KF Diffusion“ bietet die höchste (und langsamste) Qualitätsstufe, während Aufträge mit „LX Diffusion“ und „FMXPress“ am schnellsten (und mit Qualitätsverlusten) verarbeitet werden.

Die folgenden Muster stehen zur Verfügung (aufgeführt in abnehmender Qualität):

KF Diffusion	Hierbei handelt es sich um eine verbesserte Version des Fehlerdiffusions-verfahrens („Error Diffusion“). Die RIP-Verarbeitung dauert zwar relativ lang (5 bis 6 Mal länger als bei „FMXPress“). Sie erzielen jedoch hiermit bei den meisten Tintenstrahldruckern die beste Detailschärfe und den stärksten Kontrast.
Error Diffusion	Auch mit diesem Verfahren werden hochwertige Druckergebnisse erzielt. Die Bearbeitung dauert entsprechend lang (3 bis 4 Mal länger als bei „FMXPress“), sodass für das RIPpen mit dieser zweitlängsten Option etwas Zeit eingeräumt werden sollte.
Random Diffusion	Dieses Verfahren stellt einen guten Kompromiss zwischen Bildqualität und RIP-Geschwindigkeit dar. Es nimmt ungefähr 2 bis 3 Mal mehr Zeit in Anspruch als das FMXPress-Verfahren.
FMXPress	Dies ist die Standardmethode. Dieses Verfahren ermöglicht die schnellste RIP-Verarbeitung und eignet sich für die meisten Druckaufträge.
LX Diffusion	Dieses Verfahren ermöglicht eine schnelle RIP-Verarbeitung. Wählen Sie dieses Verfahren für großflächige Objekte, die nur aus größerer Entfernung betrachtet werden.
Angled Screen	Dieses Verfahren ist vor allem dazu gedacht, auf Thermodruckern leuchtende, gesättigte Farben zu erzielen. Außerdem können hiermit Positive für den Siebdruck erstellt werden. Klicken Sie auf **Einstellen**, um erweiterte Optionen einzustellen.

Erweitert

Klicken Sie auf diese Option, um erweiterte Farb-korrektureigenschaften einzustellen.

Verlaufsglättung

Wählen Sie **Normal**, **Verbessert** oder **Super**. Bei höherer Einstellung stellt die Software Verläufe mit komplexeren Algorithmen dar, die eine verbesserte Rasterung ergeben.

Simulation

Anhand der Druckersimulation können Sie die Ausgabe eines Druckers auf einem anderen simulieren. Sie können einen großformatigen Auftrag auf einem kleinformatigen Drucker simulieren.

Um die Ausgabe auf einem anderen Drucker zu simulieren, wählen Sie in der Liste **Simulation** den Befehl **Hinzufügen**.

Wählen Sie ein ICC-Profil des Geräts aus, das Sie simulieren möchten, und klicken Sie auf **Öffnen**.

Druckersimulation unterstützt nicht Spotfarbwiedergabe. Wenn Sie versuchen, ein Objekt wiederzugeben, dem während der Druckersimulation die Spotfarbwiedergabe zugeordnet wurde, so erscheint eine Fehlermeldung.

Color Mapping verwenden Wählen Sie diese Option, um Spotfarben entsprechend den Einstellungen für das globale und benutzer-definierte Color Mapping zu drucken.

Ignoriere Über-drucken Wenn diese Option aktiviert ist, ignoriert die Software alle eventuell vorhandenen Überdrucken-Einstellungen bei der Auftragsausgabe.

Einstellen der Rasteroptionen für Angled Screen-Rasterung

Das Dialogfeld „Angled Screen“ zeigt die verfügbaren Rasteroptionen, die für Screens dieser Art verfügbar sind. Wählen Sie **Angled Screen** als Rasteroption auf der Registerkarte **Drucker** der Auftragseigenschaften, und klicken Sie dann auf **Einstellen**, um dieses Dialogfeld zu öffnen.

Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Moiré entfernen Klicken Sie auf diesen Befehl, um die Winkel und Häufigkeiten neu zu berechnen und Moiré-Muster zu entfernen. Diese Funktion berechnet die Winkel und Häufigkeiten der CMY-Farbkanäle neu, basierend auf dem Winkel des schwarzen Farbkanals. Alle anderen Farbkanäle bleiben unverändert.

Screen-Winkel und Frequenz

Wählen Sie den gewünschten Farbkanal in der Liste aus, und klicken Sie dann auf **Bearbeiten**, um den Screen-Winkel und die Frequenz für diesen Kanal einzustellen.

Geben Sie den gewünschten Winkel und die gewünschte Frequenz ein, und klicken Sie dann auf **OK**.

Markieren Sie **Auf alle anwenden**, um die neue Frequenz für alle Farbkanäle zu übernehmen.

Muster

Die Punktform, die für das Halbtonraster verwendet wird. Sie erzielen die besten Ergebnisse mit der Einstellung **Diamant** oder **Ellipse**.

CosineDot

Kreuz

Diamant

Double

DoubleDot

Ellipse

Inverted-Double

Inverted-DoubleDot

Inverted-SimpleDot

Line

LineX

LineY

Rhomboid

Rund

SimpleDot

Square

Genaue Screens verwenden

Falls diese Option aktiviert ist, wird ein spezieller Algorithmus aktiviert, mit dem äußerst genaue Halbtöne erzeugt werden. Dieser Algorithmus erfordert jedoch eine hohe Rechenleistung.

Supercell halftoning

Falls diese Option aktiviert ist, wird Supercell-Halftoning verwendet.

Supercell-Halftoning produziert Halbtöne, die im Vergleich mit Standard-Algorithmen über das Vierfache an Grauschatten und dieselbe Auflösung verfügen. Dadurch werden bei Verwendung von Angled Screens glattere Bilder erstellt. Allerdings ist zur Erzeugung von Halbtönen eine längere Verarbeitungszeit erforderlich.

Einstellen von erweiterten Farbkorrektureigenschaften

Die Software erkennt, welche Art Inhalt der Auftrag enthält, und wählt die Optionen ab, die für den Inhalt nicht zutreffen.

1. Öffnen Sie die **Auftragseigenschaften** für den Auftrag.
2. Wählen Sie das Register **Farbverwaltung**.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweitert**.

Eingabe ICC-Profil
CMYK: U.S. Web Coated (SWOP) v2
RGB: Adobe RGB (1998)
Grau: U.S. Web Coated (SWOP) v2
☑ Verwende eingebettetes ICC-Profil:
☐ CMYK-Simulation anwenden

Farbwiedergabe

	CMYK:	Andere:
Bitmaps:	Wahrnehmung	Wahrnehmung
Vektor:	Relativ colorimetrisch	Relativ colorimetrisch
Text:	Relativ colorimetrisch	Relativ colorimetrisch
Verlauf:	Relativ colorimetrisch	Relativ colorimetrisch

☐ Transparent als Weiß drucken ☐ Ink-Split und Linearisierung auf DCS-Dateien anwenden

Zurücksetzen OK Abbrechen

Einstellen der ICC-Eingabeprofile

Wählen Sie das ICC-Eingabeprofil, um das Bild in einen neutralen Farbraum umzuwandeln. Es können drei ICC-Eingabeprofiltypen gewählt werden.

CMYK Das CMYK-Eingabeprofil gilt für alle Elemente eines Auftrags, die den CMYK-Farbmodus verwenden. Wenn das Bild schon den CMYK-Farbmodus verwendet, wurde die Datei bereits für die Ausgabe mit einem bestimmten Gerät vorbereitet. Sofern möglich, sollten Sie immer das von dem Grafikprogramm für die Separation verwendete Profil als CMYK-Eingabeprofil verwenden. Probieren Sie ähnliche Profile für gängige Tintentypen (z.B. CMYK SWOP oder High End SWOP) aus, wenn das passende Profil nicht zur Verfügung steht.

RGB Das ICC-Eingabeprofil RGB gilt für alle Elemente eines Auftrags, die den RGB-Farbmodus verwenden. Ein RGB-Eingabeprofil ist entweder für einen Monitor oder einen Scanner gedacht. Wenn Sie ein Bild ohne Farbkorrekturen gescannt haben, sollten Sie das Scanner-Profil als RGB-Eingabeprofil verwenden. Wenn Sie die Farben des gescannten Bildes jedoch schon von Hand geändert haben, sollten Sie das Monitorprofil als Eingabeprofil wählen.

Grau Das ICC-Eingabeprofil Grau gilt für alle Elemente eines Auftrags, die den Graustufenmodus verwenden. Dies kann sich entweder auf einen Graustufen-Scanner oder auf einen Graustufen-Monitor beziehen.

Aktivieren Sie die Option **Verwende eingebettetes ICC-Profil**, um sicherzustellen, dass bei der RIP-Verarbeitung das in die Datei eingebettete ICC-Eingabeprofil verwendet wird. Der Name des eingebetteten Profils wird aufgeführt.

Wenn **CMYK Simulation anwenden** aktiviert ist, werden RGB-Bilder unter Verwendung des RGB-Eingabeprofils importiert, in CMYK umgewandelt und unter Verwendung des CMYK-Eingabeprofils wieder importiert.

Hinzufügen von ICC-Profilen anderer Quellen

Klicken Sie im Dialogfeld auf **Hinzufügen**, um ein ICC-Profil von einer anderen Quelle zu verwenden.

Einstellen der Farbwiedergabe

Die Farbwiedergabe bestimmt, wie der Farbraum der Eingabedatei dem Farbraum des Ausgabegeräts zugeordnet wird.

Die Farbwiedergabe kann für vier verschiedene Objekttypen, die in Aufträgen vorkommen, eingestellt werden:

Bitmap Diese Farbwiedergabe ist für die Bitmaps (Rasterbilder)

	in Ihrer Auftragsdatei geeignet.
Vektor	Diese Farbwiedergabe eignet sich für Vektorobjekte wie beispielsweise Kreise, Polygone, Linien, Bögen und Bezierkurven, die in vektorbasierten Dateien (PostScript, DXF oder Adobe Illustrator) enthalten sind.
Text	Diese Farbwiedergabe ist für Textobjekte geeignet, die in PostScript-Dateien und anderen vektorbasierten Dateien enthalten sind.
Verlauf	Diese Farbwiedergabe ist für vektorbasierte Verlaufsobjekte geeignet, die in PostScript-Dateien und anderen vektorbasierten Dateien enthalten sind. Für Verläufe, die in Bitmap-Dateien erstellt wurden, wird die **Bitmap**-Farbwiedergabe verwendet.
Transparent als Weiß drucken	Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, werden transparente Bereiche der Arbeitsfläche, in denen sich keine Objekte befinden, weiß gedruckt, statt leer gelassen zu werden.
Ink-Split und Linearisierung auf DCS-Dateien anwenden	Eine traditionelle DCS-Datei enthält eine vierfarbige Separation (CMYK). Aktivieren Sie diese Option, um die Einstellungen für die Tintentrennung anzuwenden, damit eine sechsfarbige Separation möglich ist, die helle Tinten einschließt (CMYKLcLm). Beim Drucken im CMYKLcLm-Farbmodus können mehr Farben wiedergegeben werden. Weitere Informationen finden Sie unter Tintentrennung. Diese Option steht nur bei Druckern zur Verfügung, die den CMYKLcLm-Farbmodus unterstützen.

Erscheint ein Objekttyp nicht im aktuellen Auftrag, wird seine Farbwiedergabe deaktiviert.

Textobjekte werden nur in PostScript-basierten Dateien (PS, EPS, PDF) festgestellt, in denen der Text als Textobjekt (und nicht als Pfad) gespeichert wurde.

Im Gegensatz zu allen anderen Objekten (RGB, Graustufen, LAB, usw.) können für CMYK-Objekte verschiedene Farbwiedergaben festgelegt werden.

Wählen Sie eine der folgenden Farbwiedergaben:

Wahr-nehmung	Diese Einstellung eignet sich am besten für Fotos. Farben außerhalb des Farbraums des Ausgabegeräts werden entweder verändert oder komprimiert.
Sättigung	Diese Einstellung eignet sich am besten für Grafiken (Vektorobjekte), bei denen die Leuchtkraft der Farben wichtiger ist als die Farbentsprechung. Farben außerhalb des Farbraums des Ausgabegeräts werden Werten zugeordnet, die das Gerät ausgeben kann. Farben innerhalb des Farbraums werden mit einer stärkeren Sättigung versehen.
Relativ colori-metrisch	Diese Einstellung eignet sich am besten für Bilder wie Logos, deren Farben exakt den Vorgaben entsprechen müssen. Farben außerhalb des Farbraums des Ausgabegeräts werden verändert. Bei Wahl dieses Verfahrens stehen eventuell weniger Farben zur Verfügung als gewöhnlich. Der Weißpunkt von „Relativ colorimetrisch" liegt immer bei „0".
Absolut colori-metrisch	Ähnelt der Einstellung „Relativ colorimetrisch". Es wird allerdings ein anderer Weißpunktwert verwendet. „Absolut colorimetrisch" stellt Farben im Verhältnis zum Weißpunktwert „D50" dar. So wird z.B. der Weißton von Papier A beim Drucken auf Papier B simuliert. Diese Einstellung eignet sich am besten für farbige Probedrucke.
Ohne Farbkorrektur	Das Objekt wird ohne jegliche Farbkorrektur gedruckt.

Transparent als Weiß drucken

Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, werden transparente Bereiche der Arbeitsfläche, in denen sich keine Objekte befinden, weiß gedruckt, statt leer gelassen zu werden.

Registerkarte „Druckoptionen“

Die Registerkarte „Druckoptionen“ bietet Zugriff auf Einstellungen für das ausgewählte Ausgabegerät.

Die verfügbaren Optionen hängen vom jeweiligen Ausgabegerät ab.

Treiberein-stellungen aktivieren Bei Wahl dieser Option können die verfügbaren Treiber-Optionen für das Ausgabegerät verwendet werden. Wenn die Treiber-Optionen aktiviert sind, können Sie spezielle Optionen im Dialogfeld für die Treiber-Optionen einstellen. Falls die Treiber-Optionen deaktiviert sind, werden die Einstellungen des jeweiligen Druckers verwendet.

Druckrichtung Wählen Sie die Druckrichtung für Ihr Ausgabegerät aus.

- **Unidirektional** Der Druckkopf druckt in einer Richtung, um eine genaue Ausrichtung sicherzustellen.
- **Bidirektional** Der Druckkopf druckt in beiden Richtungen, um die Druckgeschwindigkeit zu erhöhen. Dies kann jedoch zu Einbußen in der Genauigkeit der Ausrichtung führen.

Durchgänge Stellen Sie die Anzahl der Durchgänge ein, die der Drucker durchführen soll, bevor das Bild fertiggestellt wird. Je höher die Anzahl der Durchgänge ist, desto besser ist die Qualität des gedruckten Bildes.

Überdrucken Legen Sie hier fest, wie oft die Druckköpfe denselben Bereich bedrucken sollen. Durch diese Einstellung wird die Anzahl der Tintenlagen auf dem Druckmaterial erhöht.

Seitenabstand Der Abstand zwischen separaten Aufträgen.

Trockenzeit Dieser Wert gibt an, wie lange der Drucker nach Abschluss eines Druckvorgangs wartet, um die Tinte trocknen zu lassen.

Druckrichtung Die Richtung, in die sich die Druckköpfe beim Drucken bewegen. Im bidirektionalen Modus wird zuerst von links nach rechts und dann von rechts nach links gedruckt. Im unidirektionalen Modus erfolgt der Druck nur von rechts nach links. Der bidirektionale Druck ist schneller; im unidirektionalen Modus werden jedoch in der Regel bessere Ergebnisse erzielt.

Druckmate-rialvorschub kalibrieren Falls diese Option aktiviert ist, verwendet der Drucker den angegebenen Wert, um bei der Ausgabe Variationen in der Zufuhrgeschwindigkeit zu kompensieren. Dadurch können genauere Ausgabeergebnisse erzielt werden.

Material abschneiden nach dem Druck Das Druckmaterial wird nach Ende des Druckvorgangs abgeschnitten. Falls eine Trockenzeit eingestellt wurde, wird das Druckmaterial nach Ablauf der Trockenzeit abgeschnitten.

Vorschub nach Drucken Falls diese Option aktiviert ist, wird das Druckmaterial am Ende des Aufdrucks so weit vorgeschoben, dass die Druckköpfe freiliegen.

Standardein-stellungen Klicken Sie auf diese Option, um alle Einstellungen auf der Registerkarte auf die Standardwerte zurückzusetzen.

Registerkarte „Ausschneiden“

Die Registerkarte „Ausschneiden“ wird nur bei Aufträgen angezeigt, die auf einem Hybrid-Gerät oder Schneideplotter ausgegeben werden. Auf dieser Registerkarte können Sie die Parameter für Schneideaufträge einstellen.

Auflösung Stellen Sie hier die Auflösung des Schneidegeräts ein. Normalerweise erzielen Sie mit der Vorgabe das beste Ergebnis. Ändern Sie diesen Wert nur, wenn das Ergebnis nicht den Erwartungen entspricht (z.B. andere Ausgabegröße als im Entwurf eingestellt).

Durchgänge Geben Sie hier an, wie oft das Messer über jede Linie bewegt werden soll.

Vorschub nach Plotten Aktivieren Sie diese Option, damit das Druckmaterial nach Ausführen des Schneideauftrags weiterbefördert wird. Dabei wird außerdem ein neuer Nullpunkt eingestellt.

Bogenbefehle senden Hiermit aktivieren Sie die interne Kurvenkorrektur des Schneidegeräts.

Messer-versatz Aktiveren Sie diese Option, wenn Sie den gewünschten Messerversatz festlegen möchten.

🗎 Sie sollten diesen Wert nur ändern, wenn Sie einen Stiftplotter als Schneidegerät verwenden.

Paketgröße Aktivieren Sie diese Option, um die Datenpaketgröße für die Übertragung zum Gerät anzugeben.

🗎 Diese Einstellung gilt nur für einige wenige Schneideplotter. Ändern Sie sie nur, wenn Sie sonst nicht das gewünschte Ergebnis erzielen.

Kurven-qualität Mit dieser Option wird der maximale Abstand zwischen der Kurve und der Linie und damit die Präzision der Kurven bestimmt. Eine höhere Qualität erfordert mehr Linien. Dies wirkt sich auf die Dateigröße und die Schneidezeit aus.

Höhere Qualität

Geringere Qualität

Normalerweise erzielen Sie mit der Standardeinstellung das beste Ergebnis.

Schneideplot-ter-Optionen Hiermit rufen Sie das Dialogfeld mit den Treiber-Optionen für den Schneideplotter auf.

Zurückstellen Hiermit rufen Sie die Standardeinstellungen auf.

Einstellen der Treiber-Optionen für Schneideplotter

Mit den Treiber-Optionen für Schneideplotter stellen Sie wichtige Parameter für das Ausgabegerät ein (z.B. Geschwindigkeit, Auflagedruck) und steuern häufig wiederholte Vorgänge (Materialtransport, Rückkehr zum Nullpunkt) vom Computer aus.

Registerkarte „Vor Job“

Registerkarte „Nach Job“

Registerkarte „Makro“

🗎 Die für Schneideplotter verfügbaren Treiber-Optionen richten sich nach dem Ausgabegerät.

Jeder Befehl kann durch Anklicken eines Kontrollkästchens aktiviert bzw. deaktiviert werden. Wenn ein Kästchen markiert ist, kann der Wert geändert werden. Dieser Wert wird dann auf das Schneidegerät übertragen und hat Vorrang vor dem dort eingestellten Wert. Wenn eine Option nicht markiert ist, verwendet das Schneidegerät seine eigenen Einstellungen.

Speichern Speichert die durchgeführten Änderungen als neuen Befehl.

Löschen Löscht den gewählten Befehl aus der Liste (nur mit dem Speichern-Befehl hinzugefügte Befehle können gelöscht werden).

Zurück-stellen Hiermit rufen Sie wieder die Vorgaben auf (vom Benutzer hinzugefügte Befehle werden dabei gelöscht).

Vor Job Hier können Sie die Befehle einstellen, die vor der Verarbeitung des Auftrags gesendet werden sollen.

Schnell schneiden / Schneiden mittlere Geschwin-digkeit / Langsam schneiden / Kein Hier können Sie mehrere Parameter für das Schneiden mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten einstellen. Wählen Sie „Kein“, wenn die Einstellungen des Ausgabegeräts verwendet werden sollen.

Druck / Erzwingen Hier können Sie den Auflagedruck einstellen.

Tempo Hier können Sie die Wagenlaufgeschwindigkeit einstellen.

Werkzeug Hier können Sie zwischen Schneiden und Plotten umschalten oder das gewünschte Werkzeug wählen, wenn das Gerät unterschiedliche Werkzeuge unterstützt.

Nach Job Hier können Sie die Befehle einstellen, die nach Ausführen des Auftrags gesendet werden sollen.

Abschnei-den / Auto-Cut Geben Sie hier an, ob ein fertig gestelltes Objekt nach dem Schneiden/Plotten abgetrennt werden soll.

Makro Hiermit können Sie Befehle ausführen, die normaler-weise über das Bedienfeld des angesteuerten Geräts eingestellt werden müssen.

Initialisie-ren Initialisiert das Ausgabegerät.

Roll vorwärts / rückwärts Transportiert das Material vorwärts oder rückwärts.

Gehe zum Nullpunkt Bewegt den Kopf zum Ausgangspunkt.

Vergewissern Sie sich vor dem Starten eines Makros, dass sich niemand in der Nähe des Geräts befindet. In der Nähe befindliche Personen könnten durch die Gerätebewegungen verletzt werden.

Register-karte „Seg-ment“

Mit der Segmentierungsfunktion der Software können Sie Druckaufträge in eine Anzahl kleinerer Segmente aufteilen, die separat ausgegeben werden können. Diese Methode empfiehlt sich, wenn ein großer Auftrag erstellt werden muss, der von einem Ausgabegerät nicht als Ganzes ausgegeben werden kann.

Weitere Informationen über das Segmentieren von Aufträgen finden Sie unter „Segmentieren und Beschneiden von Aufträgen“ auf Seite 51.

Registerkarte „Beschriftungen und Marken“

Sie können den Ausdruck mit Beschnittmarken und Informationen über den Druckauftrag sowie anderen Anmerkungen versehen.

Farbe Wählen Sie die Tinte, die für den Druck von Beschriftungen und Marken verwendet werden soll.

Breite Ermöglicht das Einstellen der Breite der Beschriftungen.

Beschriftungen drucken Diese Option muss markiert sein, um auf die Druckoptionen für Beschriftungen (Labels) zugreifen zu können.

Position	Wählen Sie die Position, an der die Beschriftungen auf dem Auftrag erscheinen sollen.
Font und Größe	Ermöglicht die Auswahl eines Fonts und einer Fontgröße.
Druckername	Der Name des Druckers erscheint auf dem Ausdruck.
Auflösung	Die Auflösungseinstellungen werden auf dem Ausdruck angezeigt.
ICC-Ausgabeprofil	Das ICC-Ausgabeprofil wird auf dem Ausdruck angezeigt.
Segmentnummer	Die Segmentreihe und die Spaltennummer werden gedruckt.
Überlappung	Der Überlappungsabstand zwischen den Segmenten wird gedruckt.
Auftragsname, Größe und Typ	Name, Größe und Typ des Auftrags werden auf den Ausdruck übertragen.
Rasterverfahren	Für den Ausdruck wird das ausgewählte Rasterverfahren verwendet.
RIP-Startzeit	Der Ausdruck zeigt die Uhrzeit, zu der das RIP-Verfahren gestartet wurde.
Seitennummer	Bei mehrseitigen Dateien wird die Seitennummer gedruckt.
Anzahl Kopien	Die Anzahl der gedruckten Kopien wird auf dem Ausdruck angegeben.
Notizen	Ermöglicht die Eingabe einer Textnotiz, die auf dem Ausdruck wiedergegeben wird.

Marken drucken Ermöglicht die Auswahl der Beschnittmarken, die auf dem Ausdruck erscheinen sollen.

🗎 In der Liste werden nur die Beschnittmarken aufgeführt, die vom Ausgabegerät unterstützt werden.

Kein	Keine Druckmarken.
Vertikale Marke	An der rechten Längskante werden Ausrichtungsmarken gedruckt, um das Ausrichten des Auftrags in einem Schneideplotter für die virtuelle Hybrid-Ausgabe zu erleichtern.
Horizontale Marke	An der unteren Querkante werden Ausrichtungsmarken gedruckt, um das Ausrichten des Auftrags in einem Schneideplotter für die virtuelle Hybrid-Ausgabe zu erleichtern.
Vertikale Eckmarke	Auf der Außenseite der Ecken der rechten Längskante werden Ausrichtungsmarken gedruckt, um das Ausrichten des Auftrags in einem Schneideplotter für die virtuelle Hybrid-Ausgabe zu erleichtern.
Horizontale Eckmarke	Auf der Außenseite der Ecken der unteren Querkante werden Ausrichtungsmarken gedruckt, um das Ausrichten des Auftrags in einem Schneideplotter für die virtuelle Hybrid-Ausgabe zu erleichtern.
Gerber Edge	Registrationsmarke für virtuelle Hybrid-Aufträge auf Gerber-Schneideplottern.
Gerber Edge Center	Registrationsmarke für virtuelle Hybrid-Aufträge auf Gerber-Schneideplottern.

Fargo Impressa	Registrationsmarke für Hybrid-Aufträge auf Fargo Impressa-Schneideplottern.
Mimaki-Marke	Registrationsmarke für virtuelle Hybrid-Aufträge auf Mimaki EX-Schneideplottern.
OPOS-Marke	Registrationsmarke für virtuelle Hybrid-Aufträge auf Summagraphics-Schneideplottern.
Beschnitt-marken	Beschnittmarken werden an den Ecken des Auftrags gedruckt, um das Beschneiden zu erleichtern.
Standard-marken	Standardmarken für das Ausrichten von Farbseparationen. Diese Option wird automatisch aktiviert, wenn Farbseparationen ausgegeben werden.
Muster	Farbmuster für jede Tintenfarbe werden um den Rand des Auftrags gedruckt.
Überlap-pungs-marken	Die Überlappungsmarken, die auf dem Ausdruck erscheinen, zeigen, wie die einzelnen Segmente eines segmentierten Auftrags überlappen sollten.
Farbton-skalierung	Um den Rand des Auftrags werden Farbmuster mit abgestuften CMY-Farben und Graustufen gedruckt.
Rand	Marken, die an den Ecken gedruckt werden, weisen auf die Außenränder des Auftrags hin.
Rahmen	Um die Außenkante des Auftrags wird ein Rahmen gedruckt.
Segment-überlap-pungs-linien	Aktivieren Sie diese Option, um durch Linien auf Segmenten zu markieren, wo sich jede Überlappungskante befindet. Diese Linien erleichtern das Ausrichten von Segmenten. Ist **Auf beiden Segmenten** markiert, so erscheinen Linien auf beiden Segmenten. Falls nicht, erscheint die Linie nur auf dem zweiten Segment.
Drucke Farb-bänder	Aktivieren Sie diese Option, um Farbbänder an den ausgewählten Positionen zu drucken.

Registerkarte „Farbanpassung“

Die Registerkarte „Farbjustierung“ enthält verschiedene Grundfunktionen zum Ändern der ausgegebenen Farben.

Jeder Farbkanal erscheint separat als Linearisierungskurve, die bestimmt, welcher Prozentsatz der Farbdeckung für einen bestimmten Prozentsatz im Originalbild (Eingabe) verwendet wird (Ausgabe).

Vorschau Aktivieren Sie diesen Befehl, um die Änderungen der Farbeinstellungen im Vorschaufenster zu sehen.

Kanal Wählen Sie den Farbkanal, den Sie bearbeiten möchten.

Ausgabe Der Wert für den Punkt, der momentan auf der Linearisierungskurve ausgewählt ist.

- Klicken Sie auf die Kurve, um einen anderen zu bearbeitenden Punkt auszuwählen. Sie können einen Punkt auch auswählen, indem Sie auf die Beschriftung der Eingabeachse klicken.
- Um den Wert an einem bestimmten Punkt auf der Kurve zu ändern, bearbeiten Sie den Wert im Feld **Ausgabe** oder klicken Sie auf den Punkt und ziehen ziehen Sie ihn nach oben oder unten.

Kontrast Hiermit kann der Kontrast im Bild geändert werden.

🗎 Diese Einstellung ist nur dann verfügbar, wenn **alle** Farbkanäle ausgewählt sind.

Klarheit Hiermit kann die Klarheit und Lebhaftigkeit des Bildes angepasst werden. Höhere Werte verstärken die Farbsättigung und -helligkeit auf Kosten von Farbtreue und Details. Niedrigere Werte verringern die Farbsättigung und -helligkeit, verstärken aber den Kontrast.

🗎 Diese Einstellung ist nur dann verfügbar, wenn **alle** Farbkanäle ausgewählt sind. Außerdem muss ein ICC-Profil im Register „Farbverwaltung“ ausgewählt sein.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Variationen**, um das Dialogfeld **Variationen** zu öffnen. Weitere Informationen finden Sie unter Arbeiten mit Variationen.

Erweitert Klicken Sie auf diese Option, um die Einstellungen des Bildes über ein erweitertes Modell zu bearbeiten.

🗎 Diese Einstellung ist nur dann verfügbar, wenn **alle** Farbkanäle ausgewählt sind. Außerdem muss ein ICC-Profil im Register „Farbverwaltung“ ausgewählt sein.

Helligkeit Höhere Werte stellen alle Farben des Bildes in einer helleren Schattierung dar. Niedrigere Werte verdunkeln die Farben im Bild.

Globaler Farbton Diese Einstellung bezieht sich auf den allgemeinen Farbton des Bildes. Hiermit kann das Bild bläulich oder im Sepiaton dargestellt werden. Bei dieser Option entsprechen die Werte zwischen -100% und +100% dem Farbspektrum, das auf das Bild angewendet werden kann.

Sättigung Höhere Werte steigern die Farbmenge im Bild, können aber den Kontrast und das Detail reduzieren. Niedrigere Werte reduzieren die Farbmenge.

Zurück-stellen	Klicken Sie auf diesen Befehl, um alle Regler wieder auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu speichern und zur Registerkarte „Farbeinstellung“ zurückzukehren.

Löschen	Klicken Sie auf diesen Befehl, um den ausgewählten Punkt auf der Linearisierungskurve zu löschen.
Zurück-stellen	Klicken Sie auf diesen Befehl, um die ursprünglichen Werte und Einstellungen für den aktuellen Kanal wiederherzustellen.
Alle zurück-setzen	Klicken Sie auf diesen Befehl, um die ursprünglichen Werte und Einstellungen für alle Kanäle wiederherzustellen.

Arbeiten mit Variationen

Das Dialogfeld „Variationen“ hilft bei der Korrektur der Helligkeit, des Kontrasts und der Klarheit und trägt damit zur Verbesserung der Farbqualität des gedruckten Bildes bei.

1. Klicken Sie auf den Auftrag, der gedruckt werden soll.
2. Wählen Sie **Variationen** im Menü **Datei**.
3. Passen Sie die Einstellungen im Register **Farben anpassen** an:
   - Klicken Sie auf ein Bild, das typisch für die Art der Farbkorrektur ist, die Sie durchführen möchten.
   - Stellen Sie die Intensität der Farben mit dem Regler **Anpassungswert** ein.
   - Klicken Sie auf die Abbildung des ursprünglichen Bildes, um die Einstellungen zurückzusetzen.
4. Passen Sie die Einstellungen im Register **Helligkeit**, **Kontrast** und **Klarheit** an:
   - Klicken Sie auf ein Bild, das typisch für die Art der Farbkorrektur ist, die Sie durchführen möchten.
   - Stellen Sie die Helligkeit, den Kontrast oder die Klarheit des Bildes mit dem Regler **Anpassungswert** ein.
   - Klicken Sie auf die Abbildung des ursprünglichen Bildes, um die Einstellungen zurückzusetzen.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Registerkarte „Separationen“

Diese Registerkarte enthält eine Reihe von Optionen, mit denen der Druck von Farbseparationen gesteuert werden kann.

Als Separation drucken	Aktivieren Sie diese Option, um jede Farbebene separat zu drucken.

Um nur die Separationen für einzelne Farben zu drucken, deaktivieren Sie die Kontrollkästchen für die Farben, die nicht gedruckt werden sollen.

Separatio-nen in Farbe drucken	Aktivieren Sie diese Option, damit die verschiedenen Prozessfarbseparationen in der jeweiligen Farbe gedruckt werden. Wird diese Option nicht aktiviert, werden alle Prozessfarbseparationen in Schwarz gedruckt.

Die Separationen von Spotfarben werden immer in Schwarz gedruckt.

Bearbeiten	Klicken Sie auf diesen Befehl, um einzustellen, welche Farbkanäle ausgegeben werden sollen. Siehe „Bearbeiten von Farbkanaldetails“ unten.

Einstellen der Option „Angled Screen-Rasterung“

Bei Auswahl des Rasterverfahrens „Angled Screen“ können die Rasteroptionen für jede Farbe auf der Registerkarte „Separationen“ bearbeitet werden.

Bearbeiten von Farbkanaldetails

Ist das Kontrollkästchen **Als Separation drucken** aktiviert, während das Kontrollkästchen **Separationen in Farbe drucken** nicht aktiviert ist, können Sie festlegen, wie die Separationen für die einzelnen Farbkanäle ausgegeben werden, indem Sie den gewünschten Farbkanal auswählen und auf **Bearbeiten** klicken.

Prozessfarbe

Stellen Sie für Prozessfarben **Drucken als** auf die Tintenfarbe ein, die Sie für die Ausgabe des Farbkanals verwenden möchten, und klicken Sie auf **OK**.

Registerkarte „Object Color Control“

Auf der Registerkarte „Object Color Control“ im Dialogfeld „Auftragseigenschaften“ können Sie die Farben in einem Auftrag den gerätespezifischen Prozessfarbwerten zuordnen, die zur Ausgabe der Farbe verwendet werden.

5. Verschachteln von Aufträgen

Die Software bietet die Möglichkeit, Aufträge zu verschachteln. Dadurch kann die Menge des zur Ausgabe erforderlichen Druckmaterials verringert werden. Beim Verschachteln werden die Aufträge auf kompakteste Weise über die Breitseite des Ausgabematerials verteilt.

Nur Aufträge, die sich in der gleichen Warteschlange befinden, können verschachtelt werden. Sie müssen allerdings dieselbe Auflösung aufweisen und für dasselbe Ausgabegerät vorgesehen sein.

Einstellen der Auftragseigenschaften für verschachtelte Aufträge

Sie können unterschiedliche Auftragseigenschaften für die einzelnen Aufträge in einem verschachtelten Auftragssatz festlegen. Weitere Informationen finden Sie unter Verwenden des Doppelrollen-Drucks bei verschachtelten Aufträgen.

So bearbeiten Sie die Auftragseigenschaften für einen Auftrag in einem verschachtelten Auftragssatz:

1. Öffnen Sie das Dialogfeld **Auftragseigenschaften** für den verschachtelten Satz.
2. Wählen Sie den bzw. die Aufträge aus, für die Sie die Auftragseigenschaften einstellen möchten:

- Klicken Sie auf einen Auftrag, um ihn direkt auszuwählen.

  Ein **roter Rahmen** weist darauf hin, dass ein Auftrag direkt ausgewählt wurde und dass sich alle Änderungen in den Auftragseigenschaften auf diesen Auftrag auswirken.

- Klicken Sie auf eine leere Stelle im Vorschaufenster, um alle Aufträge auszuwählen.

  Ein **blauer Rahmen** weist darauf hin, dass alle Aufträge indirekt ausgewählt wurden und dass sich alle Änderungen in den Auftragseigenschaften auf diese Aufträge auswirken.

- Klicken Sie auf einen mehrteiligen Auftrag, um alle Kopien, Seiten, Segmente bzw. Separationen indirekt auszuwählen.

  Aufträge, die mehrere Kopien, Seiten, Segmente oder Separationen enthalten, werden als *mehrteilige Aufträge* bezeichnet. Wenn Sie die Auftragseigenschaften für einen Auftrag mit mehreren Teilen ändern, sind alle Teile von den Änderungen betroffen.

  Ein **blauer Rahmen** weist darauf hin, dass sich die Änderungen in den Auftragseigenschaften auf alle Teile eines Auftrags auswirken.

Wenn um einen Auftrag **kein Rahmen** vorhanden ist, wirken sich die Änderungen in den Auftragseigenschaften nicht auf diesen Auftrag aus.

3. Die Einstellungen in den folgenden Registern des Dialogfelds **Auftragseigenschaften** können für jeden einzelnen Auftrag angepasst werden:
   - Register „Layout"
   - Register „Farbverwaltung"

   🗎 Die Geräteeinstellungen können nicht für einzelne Aufträge geändert werden.

Verwenden des Doppelrollen-Drucks bei verschachtelten Aufträgen

Der Doppelrollen-Druck ermöglicht das gleichzeitige Drucken von mehreren Aufträgen auf unterschiedlichen Druckmaterialrollen. Sie können für jeden Auftrag in einem verschachtelten Auftragssatz unterschiedliche Auftragseigenschaften einstellen und dann jeden einzelnen Auftrag der passenden Druckmaterialrolle zuordnen. Weitere Informationen finden Sie unter Einstellen der Auftragseigenschaften für verschachtelte Aufträge.

Nur Drucker, in die zwei Druckmaterialrollen eingelegt werden können, unterstützen den Doppelrollen-Druck.

So richten Sie verschachtelte Aufträge für den Doppelrollen-Druck ein:

1. Öffnen Sie die **Auftragseigenschaften** für den verschachtelten Satz.
2. Aktivieren Sie die Option **Doppelrollen-Druck** im Register **Layout**.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten**, passen Sie die folgenden Parameter an, und klicken Sie dann auf **OK**:

Bearbeiten — Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Einstellungen für den Doppelrollen-Druck zu bearbeiten.

Linke Rolle	Die Breite der links im Drucker eingelegten Rolle.
Lücke	Der Abstand zwischen den im Drucker eingelegten Rollen.
Rechte Rolle	Die Breite der rechts im Drucker eingelegten Rolle.

🗎 Die Druckmaterialbreite ist die Summe der Breiten der einzelnen Rollen. Der Abstand zwischen den Rollen wird bei der Berechnung der Druckmaterialbereite nicht mitgerechnet. Weitere Informationen finden Sie unter Register „Layout".

4. Stellen Sie die **Auftragseigenschaften** für jeden Auftrag ein. Weitere Informationen finden Sie unter Einstellen der Auftragseigenschaften für verschachtelte Aufträge.
5. Ziehen Sie die Aufträge im **Vorschaufenster** auf die zutreffende Rolle.

   🗎 Wenn Sie die Auftragseigenschaften für einen Einzelauftrag ändern, werden alle Aufträge neu verschachtelt.

6. Klicken Sie auf **Senden**.

Manuelles Verschachteln von Aufträgen

So verschachteln Sie Aufträge:

1. Wählen Sie die gewünschten Aufträge aus.
2. Wählen Sie **Jobs verschachteln** im Menü **Datei**.

o Bei Auswahl eines einzelnen Auftrags werden die Seiten verschachtelt.

Entschachteln von Aufträgen

So heben Sie die Verschachtelung von Aufträgen wieder auf:

1. Wählen Sie die Gruppe der verschachtelten Aufträge aus.
2. Wählen Sie **Jobs entschachteln** im Menü **Datei**.

Automatisches Verschachteln

Die Software kann so eingestellt werden, dass Aufträge, die der Halten-Warteschlange hinzugefügt werden, automatisch verschachtelt werden.

Wählen Sie **Eigenschaften der Einstellung** im Menü **Einstellung** und dann die Registerkarte **Automatische**

Verschachtelung, um die automatische Verschachtelung von Aufträgen einzurichten.

Automatische Job-Verschachtelung Aufträge werden automatisch unter Verwendung der unten angegebenen Kriterien verschachtelt. Durch das Gruppieren von Aufträgen für die Ausgabe ist wesentlich effektiveres Arbeiten möglich. Mehrere Aufträge können in die Warteschlange eingereiht und in einen Auftrag verschachtelt werden.

- **Anzahl der Aufträge** Bei Wahl dieser Option werden Aufträge automatisch verschachtelt, sobald die Anzahl der Aufträge in der Warteschlange den angegebenen Wert erreicht hat.
- **Anzahl der Minuten** Bei Wahl dieser Option werden Aufträge automatisch verschachtelt, sobald die angegebene Anzahl der Minuten abgelaufen ist.
- **Prozentuale Erfassung** Bei Wahl dieser Option werden Aufträge automatisch verschachtelt, sobald der angegebene Prozentanteil des Druckmaterials abgedeckt ist.
- **Täglich um** Bei Wahl dieser Option werden Aufträge einmal täglich zur angegebenen Zeit verschachtelt.

Bild beim Verschachteln automatisch drehen Bei Wahl dieser Option werden Bilder beim Verschachteln gegebenenfalls automatisch gedreht, damit weniger Ausgabematerial verwendet werden kann.

Stellen Sie die **Anzahl der Aufträge** auf **1** ein, damit Seiten, Segmente und Separationen automatisch verschachtelt werden.

Verschachteln von Seiten, Kopien, Segmenten und Separationen

Mit der Software können die einzelnen Seiten, Kopien, Segmente oder Separationen von mehrteiligen Aufträgen so über die Breitseite des Druckmaterials angeordnet (verschachtelt) werden, dass weniger Material benötigt wird.

1. Öffnen Sie die **Auftragseigenschaften** für den Auftrag.
2. Aktivieren Sie die Option **Seiten verschachteln** im Register **Layout**.
3. Nehmen Sie die folgenden Einstellungen in den **Auftragseigenschaften** vor:
   - *Um mehrere Seiten zu verschachteln*, klicken Sie auf **OK**.
   - *Um mehrere Kopien zu verschachteln*, stellen Sie im Register **Layout** die Anzahl der Kopien auf einen Wert ein, der größer als 1 ist, und klicken Sie dann auf **OK**.
   - *Um mehrere Segmente zu verschachteln*, stellen Sie im Register **Segment** die Anzahl der Segmente auf einen Wert ein, der größer als 1 ist, und klicken Sie dann auf **OK**.
   - *Um mehrere Separationen zu verschachteln*, aktivieren Sie im Register **Separation** die Option **Als Separation drucken**, und klicken Sie dann auf **OK**.

Verwenden des Doppelrollen-Drucks bei verschachtelten Aufträgen

Der Doppelrollen-Druck ermöglicht das gleichzeitige Drucken von mehreren Aufträgen auf unterschiedlichen Druckmaterialrollen. Sie können für jeden Auftrag in einem verschachtelten Auftragssatz unterschiedliche Auftragseigenschaften einstellen und dann jeden einzelnen Auftrag der passenden Druckmaterialrolle zuordnen. Weitere Informationen finden Sie unter Einstellen der Auftragseigenschaften für verschachtelte Aufträge.

Nur Drucker, in die zwei Druckmaterialrollen eingelegt werden können, unterstützen den Doppelrollen-Druck.

So richten Sie verschachtelte Aufträge für den Doppelrollen-Druck ein:

1. Öffnen Sie die **Auftragseigenschaften** für den verschachtelten Satz.
2. Aktivieren Sie die Option **Doppelrollen-Druck** im Register **Layout**.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten**, passen Sie die folgenden Parameter an, und klicken Sie dann auf **OK**:

Neuanordnen von verschachtelten Aufträgen

Mit Hilfe des Dialogfelds **Auftragseigenschaften** können Sie einen Auftrag in einem verschachtelten Satz von Aufträgen verschieben, drehen oder spiegeln.

Verschieben von Bildern

Um ein verschachteltes Bild zu verschieben, klicken Sie auf das Bild und ziehen Sie es in das Vorschaufenster des Dialogs für Auftragseigenschaften.

Drehen von verschachtelten Bildern

So drehen Sie ein verschachteltes Bild:

1. Öffnen Sie die **Auftragseigenschaften** für den verschachtelten Satz.
2. Wählen Sie das Bild im Vorschaufenster aus, und gehen Sie folgendermaßen vor:
   - Klicken Sie auf das Drehsymbol in der Mitte , und drehen Sie das Bild in 90°-Schritten.
   - Klicken Sie im Layout-Register auf die Schaltfläche **Abbild drehen**, und wählen Sie den gewünschten Drehwinkel aus.

Spiegeln von Bildern

Um alle Bilder um ihre vertikale Achse zu drehen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Image spiegeln**. Die Bilder werden gedreht, aber ihre Position auf dem Ausgabematerial bleibt gleich.

Auftrennen von mehrteiligen Aufträgen in verschachtelte Aufträge

Durch den Befehl „Textzeilen auftrennen“ wird ein mehrteiliger Auftrag in Einzelteile aufgebrochen. Die einzelnen Teile werden dann verschachtelt. Dieser Befehl kann auf mehrteilige Kopien, Segmente oder Seiten angewendet werden.

Das Auftrennen eines Auftrags kann nicht rückgängig gemacht werden. Sie müssen den Auftrag danach erneut hinzufügen.

1. Fügen Sie einen Auftrag hinzu. Weitere Informationen finden Sie unter Hinzufügen von neuen Aufträgen.
2. Wählen Sie den Auftrag aus, und öffnen Sie die **Auftragseigenschaften**.
3. Stellen Sie folgende Parameter ein:
   - *Für mehrteilige Kopien:* Stellen Sie im Register **Layout** die Anzahl der Kopien auf einen Wert ein, der größer als 1 ist, und klicken Sie dann auf **OK**.

- *Für mehrteilige Segmente:* Stellen Sie im Register **Segment** die Anzahl der Segmente auf einen Wert ein, der größer als 1 ist, und klicken Sie dann auf **OK**.
- *Für einen Auftrag mit mehreren Seiten:* Klicken Sie auf **OK**.

4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie **Textzeilen auftrennen** im Kontextmenü für den **Auftrag**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Auftrag, und wählen Sie **Textzeilen auftrennen**.

6. Segmentieren und Beschneiden von Aufträgen

Mit der Segmentierungsfunktion können Sie Druckaufträge in eine Anzahl kleinerer Segmente aufteilen, die separat ausgegeben werden können.

- o Aufträge, die größer als das Ausgabematerial sind, werden automatisch in kleinere Segmente aufgeteilt, die ausgegeben werden können.
- Wenn ein Auftrag gedreht oder seine Größe verändert wird, so werden alle Segmentierungen entfernt. Aufträge, die nach der Drehung größer als das Ausgabematerial sind, werden automatisch neu in Segmente aufgeteilt.

Die Segmentierung wird über die Registerkarte **Segment** der Auftragseigenschaften gesteuert. So greifen Sie auf die Segmentierungsfunktionen zu:

1. Wählen Sie den gewünschten Auftrag aus.
2. Wählen Sie **Auftragseigenschaften** im Menü **Datei**.
3. Wählen Sie die Registerkarte **Segment**.

Es stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:

Gesamtgröße Als Gesamtsegment gilt der Teil des Auftrags, der in kleinere Segmente aufgeteilt und von der Software ausgegeben wird. Wenn das Gesamtsegment verkleinert wird, sodass es nicht mehr den gesamten Auftrag abdeckt, werden nur die Teile ausgegeben, die sich im Gesamtsegment befinden.

Zeigt die Breite und Höhe des Gesamtsegments. Die Einstellung dieser Werte erfolgt durch direkte Eingabe oder mithilfe der Pfeile.

Die Größe des Randes. Der Rand ist der Teil des Gesamtsegments, der über die äußeren Grenzen des Auftrags hinausreicht.

Selektiertes Segment Diese Option ermöglicht die Auswahl des Segments, dessen Breite und Höhe in den nachfolgenden Feldern angezeigt wird.

Ermöglicht die Auswahl des zu bearbeitenden Segments. Das ausgewählte Segment wird im Vorschaufenster hervorgehoben.

Zeigt die Breite und Höhe des ausgewählten Segments. Die Einstellung dieser Werte erfolgt durch direkte Eingabe oder mithilfe der Pfeile.

Drucken Wenn diese Option aktiviert ist, wird das ausgewählte Segment zusammen mit dem Rest des Auftrags ausgegeben. Andernfalls wird im Vorschaufenster über dem Segment ein Gitter angezeigt und das Segment wird nicht ausgegeben.

Alle Segmente Diese Einstellungen gelten für alle Segmente und erleichtern das automatische Einrichten von Segmenten mit gleicher Größe.

Bei Wahl dieser Option wird der Auftrag vertikal in die angegebene Anzahl von Spalten aufgeteilt. Alle Spalten haben die gleiche Breite.

Bei Wahl dieser Option wird der Auftrag in die angegebene Anzahl von Reihen aufgeteilt. Alle Reihen haben die gleiche Höhe.

Wenn die Segmente eine bestimmte Größe haben sollen, können Sie die gewünschte Breite und Höhe der Segmente hier eingeben. Alle Segmente weisen danach die angegebene Größe auf.

Hier wird die Breite der Segmentüberlappungen eingestellt. Bei Eingabe einer negativen Zahl entsteht ein Versatz zwischen den Segmenten.

Auto-Segment-drehung Wenn **Auto-Segmentdrehung** markiert ist, wird jedes zweite gedruckte Segment um 180° gedreht, sodass die angrenzenden vertikalen Kanten stets mit derselben Seite des Druckkopfes gedruckt werden. So passen die Segmente genau aneinander.

L RL R L RR L

Segmen-tierungs-plan drucken Ein Segmentierungsplan wird ausgegeben, der das Zusammensetzen des Auftrags nach der Ausgabe erleichtert. Weitere Informationen finden Sie unter „Drucken eines Segmentierungsplans“ auf Seite 55.

Zurück-stellen Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die ursprünglichen Werte und Einstellungen wieder aufzurufen.

Aufteilen eines Auftrags in Segmente

Zu Beginn befindet sich der Auftrag in einem einzigen großen Segment, das den gesamten Auftrag abdeckt. Dieses Segment ist standardmäßig ausgewählt.

Sie können den Auftrag in mehrere Segmente aufteilen, indem Sie die Breite und/oder Höhe des ersten Segments mithilfe der Felder und im Abschnitt **Selektiertes Segment** verringern. Daraufhin werden automatisch neue Segmente erstellt, die die verschiedenen Bereiche des Auftrags abdecken.

*Um beispielsweise einen Auftrag mit der Größe 30x25 in zwei vertikale Segmente aufzuteilen, müssen Sie das Feld auf den Wert **15** einstellen. Dadurch wird die Größe des ersten Segments auf 15x25 reduziert. Ein zweites Segment mit der Größe 15x25 wird automatisch erstellt.*

Aufteilen eines Auftrags in einheitliche Segmentreihen und -spalten

So teilen Sie einen Auftrag in eine bestimmte Anzahl einheitlicher Segmentreihen und -spalten auf:

1. Markieren Sie oder , um den Auftrag vertikal oder horizontal zu segmentieren.
2. Geben Sie die gewünschte Anzahl der Segmentspalten in das Feld ein.
3. Geben Sie die gewünschte Anzahl der Segmentreihen in das Feld ein.
4. Geben Sie den Wert für die Überlappung zwischen den Segmenten im Feld ein.

Aufteilen eines Auftrags in einheitliche Segmente einer bestimmten Größe

So teilen Sie einen Auftrag in einheitliche Segmente einer bestimmten Größe auf:

1. Markieren Sie und , um zu bewirken, dass alle Segmente des Auftrags in der angegebenen Größe erstellt werden.

2. Stellen Sie die gewünschte Breite und Höhe der beabsichtigten Segmente in den Feldern und ein.
3. Geben Sie den Wert für die Überlappung zwischen den Segmenten im Feld ein.

Falls die angegebenen Segmente den Auftrag nicht einheitlich abdecken, werden die Segmente an der oberen und rechten Kante entsprechend verkleinert.

Auswählen eines Segments

Wählen Sie ein Segment aus, indem Sie entweder im Vorschaufenster auf das gewünschte Segment klicken oder das Segment mithilfe des Feldes im Abschnitt **Selektiertes Segment** der Segment-Registerkarte auswählen.

Bearbeiten von Segmenten

Die Größe des ausgewählten Segments kann durch Ändern der Werte in den Feldern und angepasst werden.

Sie können die Größe auch verändern, indem Sie im Vorschaufenster an den Kanten der Segmente ziehen.

Größenveränderung durch Anklicken und Ziehen

Wenn eines der Kontrollkästchen für **Alle Segmente** markiert ist, sind die Felder und unter Umständen deaktiviert. In diesem Fall werden die Einstellungen in diesen Feldern unterdrückt, um zu gewährleisten, dass alle Segmente einheitlich gestaltet sind. Die Segmente können auch nicht im Vorschaufenster bearbeitet werden.

Wenn Sie die Kanten des Gesamtsegments verschieben, sodass ein Teil des Auftrags nicht mehr abgedeckt ist, wird ein neues Segment erstellt, das den freien Teil des Auftrags einschließt. Dieser automatische Vorgang steht jedoch nicht zur Verfügung, wenn Sie die Größe des Gesamtsegments mithilfe der Beschneidegriffe verändern (siehe „Beschneiden eines Auftrags“ auf Seite 55).

Hinzufügen eines weiteren Segments durch Anklicken und Ziehen des Gesamtsegmentrandes

Verhindern der Ausgabe eines Segments

So verhindern Sie, dass ein Segment zusammen mit dem restlichen Auftrag ausgegeben wird:

- Doppelklicken Sie im Vorschaufenster auf das Segment.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Vorschaufenster auf das Segment.
- Wählen Sie das Segment im Abschnitt **Ausgewähltes Segment** der Segment-Registerkarte aus, und deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Drucken**.

Segmente, die nicht gedruckt werden, sind durch ein darüber liegendes Rautenmuster gekennzeichnet.

Nicht gedrucktes Segment

So geben Sie ein vom Druck ausgenommenes Segment wieder für den Druck frei:

- Wählen Sie das Segment durch Doppelklicken oder Anklicken mit der rechten Maustaste wieder aus.
- Wählen Sie das Segment im Abschnitt **Ausgewähltes Segment** der Segment-Registerkarte aus, und aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Drucken**.

In jedem Auftrag muss mindestens ein Segment für den Druck freigegeben sein. Wenn Sie versuchen, alle Segmente vom Druck auszunehmen, bleibt auf jeden Fall ein Segment druckbar.

Drucken eines Segmentierungsplans

Sie können mit der Software einen Übersichtsplan drucken, der genau zeigt, wie der Auftrag in Segmente unterteilt wird. Jedes Segment wird als Umriss mit der jeweiligen Segmentnummer gedruckt.

So drucken Sie einen Segmentierungsplan

1. Klicken Sie auf der Registerkarte **Segment** auf **Segmentierungsplan drucken**.

Segmentierungsplan drucken

Segmentierungsplan senden: CMYK Printer

OK Abbrechen

2. Wählen Sie den Drucker aus, auf dem Sie den Segmentierungsplan drucken möchten.

Für jeden Desktop- oder Netzwerkdrucker, an den Sie den Segmentierungsplan senden möchten, müssen Sie zuerst eine Einstellung einrichten, bevor Sie den Drucker hier auswählen können.

3. Klicken Sie auf **OK**.

Beschneiden eines Auftrags

So schneiden Sie einen Teil eines Auftrags aus, um zu verhindern, dass dieser Teil ausgegeben wird:

1. Öffnen Sie die Auftragseigenschaften für den Auftrag.
2. Wählen Sie die Segmentierungsvorschau als Ansicht für den Auftrag aus.
3. Ziehen Sie an den roten Beschneidegriffen, sodass die nicht erwünschten Teile des Auftrags abgeschnitten sind.

Beschneidegriffe

Die abgeschnittenen Bereiche eines Auftrags werden nicht ausgegeben.

Ziehen am Beschneidegriff

Abgeschnittener Bereich

Sie können einen Auftrag auch zurechtschneiden, indem Sie die Größe des Gesamtsegments mithilfe der Felder , und im Abschnitt **Gesamtgröße** der Registerkarte **Segment** verringern.

Aufheben aller Segmentierungs- und Beschneidemaßnahmen

Klicken Sie auf **Zurückstellen**, um die Segmentierung und die Beschneidemaßnahmen vollständig aufzuheben und den Auftrag wieder in seinem Originalzustand herzustellen.

Falls der Auftrag größer als das Material ist, wird die Segmentierung, die zum Anpassen an die Materialgröße erforderlich ist, beibehalten.

7. Arbeiten mit Farben

Die Software bietet eine Reihe von Optionen für den Umgang mit Farben. Damit ist eine exakte Einstellung für die Farbausgabe Ihrer Aufträge möglich.

Verwenden von Color Profiler

Weitere Anweisungen für die Verwendung des Farb-Profiler-Moduls finden Sie im Abschnitt Farb-Profiler.

Verwendung der anwenderspezifischen Spotfarbenzuweisung

Durch die anwenderspezifische Spotfarbenzuweisung können Sie Spotfarben exakten Ausgabewerten für das jeweilige Ausgabegerät zuordnen. Die zugeordneten Farben werden immer entsprechend den Ausgabewerten gedruckt, die im Modul „Anwenderspezische Spotfarbenzuweisung" eingestellt sind. Alle anderen Einstellungen der Farbverwaltung werden überschrieben.

- Wenn Sie eine anwenderspezifische Farbe zugewiesen haben, diese Farbenzuweisung jedoch bei einem speziellen Auftrag nicht verwenden möchten, können Sie entweder alle anwenderspezifischen Spotfarbenzuweisungen deaktivieren oder die Farbenzuweisung für den speziellen Auftrag löschen.

Jede anwenderspezifische Spotfarbenzweisung ist für einen einzelnen Farbmodus auf jeweils einem Ausgabegerät gültig. Soll die gleiche anwenderspezifische Farbenzuweisung mehreren Farbmodi zugeordnet werden, müssen Sie für jeden Farbmodus eine spezielle anwenderspezifische Farbenzuweisung durchführen.

Die anwenderspezifische Spotfarbenzuweisung wird nur auf Aufträge in einem Vektorformat (z.B. EPS oder PostScript) angewendet. Bitmap- oder JPEG-Bilder werden nicht verändert.

- Die anwenderspezifische Farbenzuweisung wirkt sich nur auf Aufträge aus, die nach Hinzufügen der Farbenzweisung ergänzt wurden. Aufträge, die sich bereits in der Warteschlange befinden, sind davon nicht betroffen.

Aktivieren der anwenderspezifischen Spotfarbenzuweisung

Um die Farbenzuweisung zu aktivieren, markieren Sie die Option **Color Mapping verwenden** auf der Registerkarte „Farbverwaltung" des Dialogfelds „Auftragseigenschaften" oder „Job-Standardeinstellungen", und klicken Sie dann auf **OK**.

Wenn dieselbe Farbe sowohl durch die anwenderspezische Farbenzuweisung als auch die globale Farbenzuweisung definiert wird, setzen die Einstellungen für die anwenderspezifische Farbenzuweisung diejenigen der globalen Farbenzuweisung außer Kraft. Gleiche Farben können registriert werden, wenn der Name und der Farbmodus übereinstimmen.

Farbenzuordnung mit Hilfe der benutzerdefinierten Spotfarbenzuordnung

1. Wählen Sie Job-Standardeinstellungen im Menü Einstellung.
2. Wählen Sie das Register Farbverwaltung.
3. Klicken Sie auf Farbmapping.

Hinzufügen/Ändern einer benutzerdefinierten Spotfarbenzuordnung

1. Hinzufügen oder Ändern einer benutzerdefinierten Spotfarbenzuordnung:

So können Sie eine benutzerdefinierte Spotfarbenzuordnung *hinzufügen*:

i. Wählen Sie in der Liste **Farbmodus** den Farbmodus, dem Sie die benutzerdefinierte Farbe zuordnen möchten.

ii. Klicken Sie in der Werkzeugleiste für die benutzerdefinierte Spotfarbenzuordnung auf die Schaltfläche **Hinzufügen**.

So können Sie eine benutzerdefinierte Spotfarbenzuordnung *ändern*:

i. Wählen Sie die benutzerdefinierte Spotfarbenzuordnung, die Sie ändern möchten.

ii. Klicken Sie in der Werkzeugleiste für die benutzerdefinierte Spotfarbenzuordnung auf die Schaltfläche **Ändern**.

2. Geben Sie im Feld **Farbe** einen Namen für die Farbe ein, oder bearbeiten Sie den vorhandenen Namen.
3. Wählen Sie die Werte für jede der Prozessfarben im ausgewählten Farbmodus.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Farbauswahl**, um eine Systemfarbe zu wählen, die der gewünschten Farbe am ehesten entspricht.
5. Wählen Sie die Methode aus, die Sie verwenden möchten, um die Farbauswahl einzuengen:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Farbe messen**, um die gewünschte Farbe mit einem Colorimeter zu messen.

  i. Wählen Sie unter **Messgerät Einstellung** die Art des Messgeräts und den Anschluss aus, mit dem das Messgerät verbunden ist.

  ii. Klicken Sie auf **Kalibrieren**, um das Gerät zu kalibrieren.

  iii. Klicken Sie auf **Messen**, um mit einem Colorimeter eine Farbmessung eines Beispiels für die gewünschte Farbe durchzuführen.

  iv. Klicken Sie auf **OK**.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Muster drucken**, um eine Mustertabelle mit Farbbeispielen zu drucken, die der gewünschten Farbe ähneln.

  i. Wählen Sie die Schrift aus, die für die Beschriftungen der Mustertabelle vewendet werden sollen.

  ii. Wählen Sie in der Mustertabelle die Koordinaten der Farbe aus, die der gewünschten Farbe am ähnlichsten ist, und geben Sie die Koordinaten in die Felder **Bester Musterdruck** ein.

  iii. Klicken Sie auf **Farbe updaten**, um die Werte für die Prozessfarben im ausgewählten Farbmodus zu aktualisieren.

6. Klicken Sie auf **OK**.

Drucken von Farbmustern

Mit der Schaltfläche **Muster drucken** können Sie Farbmuster drucken, die Ihnen bei der Feineinstellung der Prozessfarbwerte helfen. Ermitteln Sie das am besten geeignete Farbmuster auf dem Ausdruck, und geben Sie den X- und den Y-Wert dieses Farbmusters ein. Mit der Option **Farbe updaten** können Sie die Prozessfarben entsprechend dem gewählten Farbmuster aktualisieren.

Ändern einer benutzerdefinierten Farbzuordnung

So ändern Sie eine benutzerdefinierte Farbzuordnung:

1. Wählen Sie das gewünschte Ausgabegerät in der Liste **Druckername** aus.
2. Wählen Sie in der Farbmodusliste den Farbmodus aus, der mit der Farbzuordnung assoziiert ist.
3. Klicken Sie in der Werkzeugleiste „Benutzerdefiniertes Color Mapping“ auf die Schaltfläche **Ändern**.
4. Passen Sie die Farbzuordnung je nach Bedarf an.
5. Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie fertig sind.

Importieren der benutzerdefinierten Farben aus einem Druckauftrag

Mit der Software können alle benutzerdefinierten Farben, die in einer PostScript- oder EPS-Datei enthalten sind, importiert werden.

So importieren Sie benutzerdefinierte Farben aus einer Datei:

1. Klicken Sie in der Werkzeugleiste für benutzerdefinierte Zuordnungen auf **Importiere**.
2. Wählen Sie die Datei aus, aus der Daten importiert werden sollen, und klicken Sie auf **OK**.

Drucken von benutzerdefinierten Farben

Klicken Sie in der Werkzeugleiste für benutzerdefinierte Zuordnungen auf **Benutzerdefinierte Farben drucken**, wenn Sie eine Tabelle mit allen benutzerdefinierten Farben drucken möchten, die für den ausgewählten Farbmodus festgelegt wurden.

Löschen einer benutzerdefinierten Farbzuordnung

So löschen Sie eine benutzerdefinierte Farbe:

1. Wählen Sie in der Liste die benutzerdefinierte Farbe aus.
2. Drücken Sie die Taste **Entf**, oder klicken Sie in der Werkzeugleiste auf **Löschen**.

Globales Color Mapping

Im Modul „Globales Color Mapping“ haben Sie die Möglichkeit, die Farben in Ihrem Auftrag mithilfe des LAB-Farbraums geräteunabhängig zuzuordnen.

Globales Color Mapping bietet aufgrund seiner Nutzung von LAB-Farbraum die folgenden Vorteile:

- Sie können die Farbwerte mit Hilfe eines Messgeräts, z.B. eines Spektrometers, feststellen, da die Geräte Farbe in LAB messen.
- Da LAB geräteunabhängig ist, brauchen Sie nicht jede Farbe für jedes Gerät und Ausgabematerialtyp separat zu messen Wenn Sie eine Farbe im Global Color Mapping zuordnen, geschieht dies gleich für alle Geräte und Medien.

Allerdings erhalten Sie über die benutzerdefinierte Farbzuordnung Farbwerte, die etwas genauer sind, wenn auch mit wesentlich mehr Zeitaufwand.

Globales Color Mapping wirkt sich nur auf Aufträge aus, die nach Hinzufügen der Farbzuordnung ergänzt wurden. Aufträge, die bereits in eine Warteschlange eingereiht sind, bleiben unverändert.

Aktivieren von Farbzuordnungen

Um die Farbzuordnung zu aktivieren, muss das Kontrollkästchen **Color Mapping verwenden** auf der Registerkarte „Farbverwaltung“ des Dialogfelds „Auftragseigenschaften“ bzw. „Standard-Auftragseigenschaften“ aktiviert werden. Dieses Kontrollkästchen aktiviert sowohl die benutzerdefinierte Farbzuordnung als auch das Globale Color Mapping.

Ist unter er benutzerdefinierten Farbzuordnung als auch im Globalen Color Mapping dieselbe Farbe definiert, so setzen die Einstellungen für die benutzerdefinierte Farbzuordnung diejenigen des Globalen Color Mapping außer Kraft. Gleiche Farben können registriert werden, wenn Name und Farbmodus übereinstimmen.

Zuordnen von Farben mit Globalem Color Mapping

Sie können auf das Modul „Globales Color Mapping“ zugreifen, indem Sie das Menü **Einstellung** öffnen und **Globales Color Mapping** wählen.

Farbzuordnungen sind für alle Pantone-Farben verfügbar.

Hinzufügen/Ändern einer globalen Farbenzuordnung

1. Klicken Sie in der Werkzeugleiste **Globales Color Mapping** auf **Hinzufügen** oder **Ändern**.
2. Geben Sie im Feld **Farbe** einen Namen für die Farbe ein, oder bearbeiten Sie den vorhandenen Namen.
3. Geben Sie die LAB-Werte für die Farbe ein.
4. Wählen Sie unter **Messgerät Einstellung** das Colorimeter und den Anschluss aus, mit dem das Messgerät verbunden ist, und klicken Sie auf **Kalibrieren**.
5. Klicken Sie auf **Messen**, um mit einem Colorimeter eine Farbmessung eines Farbbeispiels durchzuführen.
6. Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie fertig sind.

Löschen einer globalen Farbzuordnung

So löschen Sie eine globale Farbzuordnung:

1. Wählen Sie in der Liste die gewünschte Farbe aus.
2. Drücken Sie die Taste **Entf**, oder klicken Sie in der Werkzeugleiste auf **Löschen**.

Verwenden von Object Color Control

Im Register „Object Color Control“ im Dialogfeld „Auftragseigenschaften“ können Sie die Farben in einem Auftrag den gerätespezifischen Prozessfarbwerten zuordnen, die zur Ausgabe der Farbe verwendet werden.

1. Wählen Sie den Auftrag aus, an dem Sie arbeiten möchten.
2. Öffnen Sie das Dialogfeld für die **Auftragseigenschaften**.
3. Wählen Sie das Register **Object Color Control**.

   🗎 Für DCS-Dateien ist „Object Color Control“ nicht verfügbar. Das Dialogfeld „Auftragseigenschaften“ für eine DCS-Datei enthält kein Register für „Object Color Control“.

Farbprüfung

Um die momentan Objekten oder Bereichen in Ihrem Auftrag zugeordneten Ausgabefarben zu sehen, bewegen Sie einfach die Maus über das Objekt bzw. den Bereich. Die Werte der Ausgabefarben werden auf der Registerkarte „Object Color Control“ oberhalb der Liste angezeigt.

🗎 Object Color Control unterstützt keine Spotfarben. Spotfarben werden automatisch durch die Prozessfarben ersetzt, die zum Anzeigen der Spotfarben verwendet werden.

Auswählen von Farben

Um ein farbiges Objekt oder einen farbigen Bereich auszuwählen, klicken Sie im Vorschaufenster auf das Element. Die Farbe wird in der Liste angezeigt. Wenn Sie nochmals auf dieselbe Farbe klicken, wird die Farbe in der Liste hervorgehoben.

Aktivieren bzw. Deaktivieren von Farbzuordnungen

Um eine Farbzuordnung zu aktivieren, klicken Sie auf das Kästchen neben der Zuordnung. Ist das Kästchen leer, ist die Zuordnung deaktiviert.

Bearbeiten von Farben

So bearbeiten Sie eine Farbenzuordnung:

1. Wählen Sie ein farbiges Objekt oder einen farbigen Bereich im Vorschaufenster aus.
2. Wählen Sie die gewünschte Farbe in der Liste **Originale Farbe** aus.
3. Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
4. Stellen Sie **Farbraum** auf den Farbraum ein, in dem Sie arbeiten möchten.
5. Bearbeiten Sie die Farbwerte.

   🗎 Die Farbwerte gelten stets für 100%ige Deckung. Wurde ein Farbton festgelegt, geht die Software davon aus, dass die angegebenen Farbwerte für 100%ige Deckung gelten. Die tatsächlichen Ausgabewerte werden dann auf Grundlage des Deckungsprozentsatzes für den Farbton berechnet.

6. Stellen Sie die **Toleranz** ein, die für jedes Beispiel gelten soll.
7. Entscheiden Sie, ob die Farbenzuordnung auf **Bitmap**-, **Vektor**- oder **alle** Objekte angewendet werden soll.
8. Klicken Sie auf **OK**.

Hinzufügen neuer Farben

Sie können der Liste neue Farbenzuordnungen hinzufügen, selbst wenn die Originalfarben nicht im Auftrag enthalten sind. Dies ist dann sinnvoll, wenn Sie die Farbenzuordnungen z. B. in einer Voreinstellungsdatei speichern und mit anderen Druckaufträgen verwenden möchten.

Beispiel: Wenn Sie wissen, dass die meisten Ihrer Aufträge die Spotfarbe **Company_Logo_Purple** enthalten, können Sie für diese Farbe eine Farbenzuordnung hinzufügen, selbst wenn sie nicht im aktuellen Auftrag erscheint. Sie können dann alle Farbenzuordnungen in einer Voreinstellungsdatei speichern und sie bei künftigen Aufträgen in einem Schritt anwenden.

1. Klicken Sie auf **Neu**.
2. Nehmen Sie im Register **Eingabefarbe** die folgenden Einstellungen vor:
   a. Setzen Sie **Farbraum** auf den Farbraum der neuen Farbe.
   b. Geben Sie die Farbwerte für die neue Farbe ein, wie sie in einem Auftrag erscheinen würden.

3. Nehmen Sie im Register **Ausgabefarbe** die folgenden Einstellungen vor:
    a. Setzen Sie **Farbraum** auf den Farbraum, den Sie zum Festlegen der Ausgabefarbe verwenden möchten.
    b. Geben Sie die Farbwerte für die Ausgabefarbe ein.
4. Stellen Sie die **Toleranz** ein, die für jedes Beispiel gelten soll.
5. Entscheiden Sie, ob die Farbenzuordnung auf **Bitmap**-, **Vektor**- oder **alle** Objekte angewendet werden soll.
6. Klicken Sie auf **OK**.

Zurücksetzen von Farbwerten

Um die Farbliste zu löschen und die Farbzuordnungen in ihren Originalstatus zurückzusetzen, klicken Sie auf **Zurückstellen**.

Speichern von Einstellungen für Object Color Control als Voreinstellung

Sie können eine Voreinstellung erstellen, die Farbenzuordnungen enthält.

Die in einer Voreinstellung gespeicherten Einstellungen überschreiben alle zuvor in den Auftragseigenschaften gewählten Einstellungen.

1. Klicken Sie im Gruppenfeld **Voreinstellung**, das sich oben im Dialogfeld **Auftragseigenschaften** befindet, auf die Schaltfläche **Speichern unter**.
2. Aktivieren Sie die Registereinstellungen, die in die Voreinstellung aufgenommen werden sollen, und klicken Sie auf **OK**.

    🗎 Die Einstellungen **Farbverwaltung** und **Druckeroptionen** werden für die meisten Voreinstellungen verwendet.

3. Geben Sie einen Namen für die neue Voreinstellung ein.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Laden von Einstellungen für Object Color Control aus einer Voreinstellungsdatei

Um Farbzuordnungen zu laden, die in einer Voreinstellungsdatei gespeichert wurden, wenden Sie einfach die Voreinstellung an. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit Voreinstellungen für Auftragseigenschaften“ auf Seite 26.

8. Schneiden einer Schneidekontur und virtuelle Hybrid-Ausgabe

Viele Ausgabegeräte sind in der Lage, ein Bild auszudrucken und das Bild mit einer Schneidekontur zu versehen. Geräte dieser Art werden als *Hybrid-Geräte* bezeichnet.

Mit der Software ist das gleiche Ergebnis auch auf andere Weise möglich. Sie können den Auftrag zuerst auf einem Drucker ausdrucken und den Ausdruck anschließend zum Schneiden in einen Schneideplotter laden. Diese Art der Ausgabe wird als *virtuelle Hybrid-Ausgabe* bezeichnet.

Einrichten eines Auftrags für Konturschnitte

Zum Schneiden einer Kontur mit einem Hybrid-Gerät oder bei virtueller Hbybridausgabe muss der Auftrag die folgenden Parameter aufweisen:

Für **Grafikprogramme**:

- Der Auftrag muss auf Vektoren beruhen.
- Eine als **Schneidekontur** bezeichnete Strichstärke muss den Konturen zugewiesen werden.

Für **AutoCAD**:

- Der Auftrag muss auf Vektoren beruhen.
- Alle Objekte, die als Konturpfade verwendet werden, sollten sich auf einer als **Schneidekontur** bezeichneten Ebene befinden.

Hybrid-Gerätausgabe

So geben Sie einen Auftrag mit einer Schneidekontur aus:

1. Richten Sie den Auftrag wie unter Einrichten eines Auftrags für Konturschnitte beschrieben ein.
2. Fügen Sie den Auftrag der Einstellung für ein Hybrid-Gerät hinzu.
3. Wählen Sie im Dialogfeld **Auftragseigenschaften** das Register **Workflow**.
4. Stellen Sie die Einstellung für **Senden** auf **Druck & Contour** ein.
5. Klicken Sie auf **Senden**.

   🗎 Die Schneidekontur wird nach dem Drucken des Auftrags erstellt.

Virtuelle Hybrid-Ausgabe

Mit der Software können Sie einen Drucker und ein Schneidegerät zusammen einsetzen, um die gleichen Ergebnisse wie mit einem Hybrid-Drucker/Schneideplotter zu erzielen.

Virtuelle Hybrid-Ausgabe auf einem Schneideplotter mit automatischer Ausrichtung

1. Richten Sie den Auftrag wie unter Einrichten eines Auftrags für Konturschnitte beschrieben ein.
2. Fügen Sie den Auftrag der Einstellung für den Drucker hinzu, den Sie als erste Komponente des virtuellen Hybrid-Geräts verwenden möchten.
3. Wählen Sie im Dialogfeld **Auftragseigenschaften** das Register **Workflow**.
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Schneideauftrag senden**, und wählen Sie den Schneideplotter aus, der als zweite Komponente des virtuellen Hybrid-Geräts verwendet werden soll.

   🗎 Wenn Sie den Schneideplotter im Register **Workflow** auswählen, werden dem Auftrag automatisch die Standard-Registrationsmarken für den Schneideplotter hinzugefügt.
5. Klicken Sie auf **Senden**.

   🗎 Nach der RIP-Verarbeitung und dem Drucken des Auftrags erscheint der Schneideabschnitt automatisch in der Halten-Warteschlange für die Schneideplotter-Einstellung.
6. Entfernen Sie das Ausgabematerial aus dem Drucker und legen Sie es in den Schneideplotter ein.

7. Klicken Sie auf **Senden** in der Werkzeugleiste des Hauptfensters.
8. Richten Sie den Schneidekopf mit den Steuerelementen auf dem Bedienfeld des Schneideplotters über der ersten automatischen Registrationsmarke aus (unten rechts, sofern nicht markiert).
9. Klicken Sie auf **OK**, um die Kontur auszuschneiden.

Virtuelle Hybrid-Ausgabe auf einem manuell ausgerichteten Schneideplotter

So geben Sie einen Auftrag mittels virtueller Hybrid-Ausgabe und manuell ausgerichtetem Schneideplotter aus:

1. Richten Sie den Auftrag wie oben beschrieben ein.
2. Fügen Sie den Auftrag der Einstellung für den Drucker hinzu, den Sie als Komponente des virtuellen Hybrid-Geräts verwenden möchten.
3. Öffnen Sie die Auftragseigenschaften für den Auftrag, und wählen Sie die Registerkarte **Workflow**.
4. Markieren Sie das Kontrollkästchen **Schneideauftrag senden**, und wählen Sie den Schneideplotter aus, der als zweite Komponente des virtuellen Hybrid-Geräts verwendet werden soll.

   🗎 Wenn Sie den Schneideplotter auf der Registerkarte „Workflow“ auswählen, werden die Standard-Registrationsmarken für den Schneideplotter automatisch dem Auftrag hinzugefügt.

5. Klicken Sie auf **OK**, um die Auftragseigenschaften zu schließen.
6. Führen Sie die RIP-Verarbeitung durch und drucken Sie den Auftrag.

   🗎 Nach der RIP-Verarbeitung und dem Drucken des Auftrags erscheint der Schneideabschnitt automatisch in der Halten-Warteschlange.

7. Entfernen Sie das Ausgabematerial aus dem Drucker und legen Sie es in den Schneideplotter ein. Achten Sie darauf, dass das Ausgabematerial gerade liegt, und richten Sie die Registrationsmarken am Nullpunkt des Schneideplotters aus.
8. Geben Sie den Schneideauftrag wie andere normale Druckaufträge in die Halten-Warteschlange aus.
9. Wählen Sie die Methode aus, die zur Positionierung des Schneidekopfes über den Registrationsmarken verwendet werden soll, und klicken Sie auf **OK**.

   Interaktive Ausrichtung — Sie positionieren den Schneidekopf mithilfe von Softwaresteuerbefehlen über den Registrationsmarken.

   Ausrichtung digitalisieren — Sie positionieren den Schneidekopf mithilfe der Steuerelemente auf dem Bedienfeld des Schneideplotters über den Registrationsmarken.

   🗎 Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn ein bidirektionales Kommunikationsprotokoll (seriell oder USB) verwendet wird.

   a. So legen Sie die Position der Registrationsmarken durch **Interaktive Ausrichtung** fest:

      i. Verwenden Sie die Pfeilschaltflächen, um den Schneidekopf des Schneidegeräts über der Registrationsmarke 1 zu positionieren, und klicken Sie auf **OK**.

      ii. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle anderen Registrationsmarken.

   b. So legen Sie die Position der Registrationsmarken mit der Methode **Ausrichtung digitalisieren** fest:

Verschieben Sie das Werkzeug zur Registrationsmarke 1. Drücken Sie die EINGABETASTE, wenn Sie fertig sind.

1 OK Abbrechen

i. Verwenden Sie die Steuerelemente auf dem Bedienfeld des Schneideplotters, um den Schneidekopf des Schneideplotters über der Registrationsmarke 1 zu positionieren. Drücken Sie auf dem Schneidegerät auf **Eingabe**, und klicken Sie dann auf **OK**.

ii. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle anderen Registrationsmarken.

Bitte das Messer in den Plotter einlegen und auf OK zum Schneiden klicken.

OK Cancel

10. Stellen Sie sicher, dass das Messer im Schneideplotter eingesetzt ist, und klicken Sie dann auf **OK**, um den Konturabschnitt der Zeichnung auszuschneiden.

Anhang A: Unterstützte Dateiformate

Dateiformat	Erweiterung	Import	Export
Adobe Portable Document Format (PDF)	pdf	1.3	------------
AutoCAD Drawing	dwg	2000 (B)	------------
Drawing Exchange-Datei	dxf	(A) (B)	------------
Flexi-Dokument	fs, pd	6.x, 7.x, 8.x	------------
Gerber Clip Art	gca	(A)	------------
Gerber Graphic Advantage	plt	6.20	------------
Gerber Omega	plt	2.0	------------
Hewlett Packard Graphics Language (HPGL)	hpg, hgl, plt	(A) (B)	------------
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	(A)	------------
Tag Image File Format (TIFF)	tif	6.0	------------
PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	3.0	------------
Windows-Bitmap	bmp	(A)	------------
Native Dateien	prt, plt	(A)	(A)
Grafik-/Schneideauftragsdateien	job	(A)	(A)
Druckauftragsdateien	fjb	7.0	------------
Kodak PhotoCD	pcd	(A) (B)	------------

(A): Die Versionsnummer ist entweder nicht vorhanden oder nicht verfügbar.

(B): Wird von Macintosh nicht unterstützt.

Anhang B: Tastaturkombinationen

Auftrag hinzufügen	STRG+O
Auftrag verschieben	STRG+M
Auftragseigenschaften	STRG+J
Auftrag speichern unter	STRG+S
RIP Job	STRG+R
Auftrag drucken	STRG+P
Alle Aufträge in einer Warteschlange auswählen	STRG+A

Löschen	ENTF/ RÜCK-TASTE
Einstellung hinzufügen	STRG+N
Eigenschaften der Einstellung	STRG+K
Online-Hilfe	F1
Ansicht aktualisieren	F5

Index

Color Profiler 6.0 Benutzerhandbuch

SA International
2 International Plaza, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518
USA
610-521-6300
www.SAintl.biz

Inhalt

1 Einführung in den Farb-Profiler

Sie können mehrere Vorgänge direkt von der Startseite des Farb-Profilers aus ausführen. Mit dem Farb-Profiler können ICC-Farbprofile und Linearisierungstabellen für die verwendeten Ausgabegeräte erstellt werden. Anhand dieser Dateien kann dann die Ausgabe angepasst werden, sodass genauere Druckergebnisse entstehen.

ICC-Profile bieten einen Standard, der auf allen Plattformen zum Messen der Farbausgabe von Druckern verwendet werden kann. Innerhalb jedes ICC-Profils wird ein geräteunabhängiger Farbraum verwendet, um die Farbausgabefähigkeiten eines bestimmten Druckers auf einem bestimmten Material bei Verwendung eines spezifischen Farbmodus zu messen. Sobald ein ICC-Profil erstellt wurde, kann die Ausgabe eines Bildes innerhalb des im ICC-Profil formulierten Farbraums eingestellt werden. Auf diese Weise ist mit dem Ausgabegerät eine exaktere Wiedergabe des Bildes möglich.

Die Linearisierung ist ein Verfahren, durch das die Ausgabewerte so korrigiert werden, dass sie den Eingabewerten entsprechen. Eine Datei kann beispielsweise eine Farbe enthalten, die zu 10 % aus Zyan besteht, beim Druck wirkt die Farbe jedoch dunkler als erwartet, was eher einem Zyangehalt von 25 % entsprechen würde. Durch Linearisierung können die korrekten Ausgabewerte bestimmt werden, sodass der Zyangehalt von 10 % auf dem Ausdruck eher dem ursprünglichen Zyangehalt von 10 % in der Datei entspricht.

Gamma misst den in einem Bild erkannten Kontrast. Bei der Messung von Dichte für eine Linearisierung kann der Gammawert so eingestellt werden, dass er dem Rest des Arbeitsablaufs entspricht.

ICC-Ausgabeprofil erstellen	Klicken Sie hier, um ein vollständiges ICC-Profil für ein Ausgabegerät zu erstellen.
ICC-Profil ändern oder wiederaufnehmen	Klicken Sie hier, um ein vorhandenes ICC-Profil zu ändern oder ein zuvor begonnenes, aber noch nicht fertiggestelltes Profil wiederaufzunehmen.
Nur Linearisierungstabelle erstellen	Klicken Sie hier, um eine Linearisierungstabelle für ein Ausgabegerät zu erstellen.
Mit vorhandenem ICC-Profil erneut linearisieren	Klicken Sie hier, um Ihren Drucker erneut zu kalibrieren und die Linearisierung für das ICC-Profil des Druckers zu aktualisieren.
Legacy-Voreinstellung umwandeln	Wandelt eine PhotoPRINT 5-Voreinstellung in das neue Format um. Weitere Informationen finden Sie unter Umwandeln von Legacy-Voreinstellungen.

Wie viele Profile erstellen?

Es sollten für jede Kombination von Tintentyp und Material, das ein Ausgabegerät unterstützt, jeweils zumindest ein Linearisierungsprofil und ein ICC-Profil erstellt werden.

Ein separates ICC-Graustufenprofil braucht nicht erstellt zu werden. The grayscale ICC profile is automatically created as part of any ICC profile that contains a black ink channel.

Speicherort für Linearisierungs- und ICC-Profil-Dateien

Linearisierungs- und ICC-Profil-Dateien werden im Ordner **ICCProfile** im Programmordner gespeichert. In jedem Ordner befinden sich Unterordner für jedes Ausgabegerät. Die Unterordner enthalten die Profile für die einzelnen Ausgabegeräte. Außerdem gibt es Ordner für CMYK-, Grau- und RGB-Farbmodelle, die Standard-Farbprofile enthalten.

Linearisierungsdateien haben die Dateierweiterung **.trc**.

ICC-Profile haben die Dateierweiterung **.icc**.

Erstellen eines ICC-Ausgabeprofils

Zum Erstellen eines ICC-Ausgabeprofiles sind die folgenden Hauptschritte erforderlich:

1. **Profil-Einstellung** – Hiermit werden die allgemeinen Eigenschaften des ICC-Profils festgelegt.
2. **Tinten-Limit** – Hiermit wird das Tinten-Limit für jede Tintenfarbe festgelegt.
3. **Ink Split** – Hiermit wird die Tintentrennung für helle und dunkle Tinten festgelegt.
4. **Linearisierung** – Hiermit wird festgelegt, welches Ausgabeniveau die einzelnen Farben benötigen, um eine Kurve für die lineare Dichte der Tintendeckung für Niveaus zwischen 0 und 100 % zu erzeugen.
5. **Mehrfachtinten-Limit** – Hiermit wird festgelegt, wo das Limit bei Kombinationen mehrerer Tinten liegt.
6. **Grauabgleich** – Hiermit werden die Ausgabeebenen aller erforderlichen Farben bestimmt, damit bei Farb- und Graustufenbildern ein neutrales Grau entsteht
7. **Charakterisierung** – Durch die Charakterisierung werden die Farbeigenschaften des Druckers bestimmt.
8. **ICC-Erzeugung** – Messen Sie den Farbraum des Ausgabegeräts und erzeugen Sie ein ICC-Profil.

Sie können jederzeit auf **Speichern** klicken, um das aktuelle Profil zu speichern. Sie können dann zu einem späteren Zeitpunkt mit der Bearbeitung fortfahren.

Einstellen der Ausgabegeräte

Vor der Verwendung des Farb-Profilers müssen die Ausgabegeräte eingestellt werden. Weitere Informationen finden Sie unter Hinzufügen/Ändern neuer Einstellungen.

Hinzufügen neuer Materialtypen

Sie können neue Materialtypen mit Hilfe des Registers „Profil-Einstellung“ des Farb-Profilers hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter Profil-Einstellung.

Externe Einflüsse auf die Druckqualität

Bevor Sie Testmuster drucken, sollten Sie die folgenden Faktoren beachten, um ein Maximum an Qualität für die Farbkalibrierung zu erzielen:

Tinte Jeder Drucker ist für bestimmte Tintentypen konzipiert. Es sollten daher nur die vom Hersteller empfohlenen Tinten verwendet werden. Achten Sie außerdem darauf, dass die Tinten aufgefüllt und wie vom Hersteller empfohlen korrekt vorbereitet sind.

Druckmaterial Das Druckmaterial ist der wichtigste Aspekt bei der Anwendung von Tinte. Die Wechselwirkung zwischen der Tinte und der Beschichtung des Materials beeinflusst jeden Aspekt der Druckqualität, einschließlich der Farbgenauigkeit, Klarheit und Haltbarkeit sowie der Schärfe des Drucks. Wenn Tinte und Material nicht genau aufeinander abgestimmt sind, kann die Tinte verlaufen und verschmieren.

Auflösung Die Auflösung gibt die vom Drucker gedruckte DPI-Anzahl (Dots per Inch [Punkte pro Zoll]) an. Die Änderung der Auflösung wirkt sich auf die Platzierung der Punkte und die vom Drucker auf das Material übertragene Tintenmenge aus.

Umgebung Feuchtigkeit und Temperatur beeinflussen die Trockendauer für den Druck, die wiederum einen Einfluss auf die Wechselwirkung zwischen Tinte und Druckmaterial hat. Eine längere Trockenzeit kann zum Verlaufen oder Vermischen von Tinten führen.

Druckmodus Beste Ergebnisse werden erzielt, wenn bei der Kalibrierung des Druckers der Druckmodus für die höchste Qualität verwendet wird. Bei Verwendung des Qualitätsmodus wird die Streifenbildung reduziert.

Druckköpfe Die Druckköpfe sollten korrekt vorbereitet werden und alle Düsen sollten funktionieren. Die Druckköpfe müssen korrekt ausgerichtet sein. Lesen Sie hierzu die Anweisungen des Druckerherstellers.

Messgerät Das Spektrophotometer oder Colorimeter muss ordnungsgemäß für die weißen und schwarzen Punkte kalibriert werden. Lesen Sie hierzu die Kalibrierungsanweisungen in der Gerätedokumentation.

Zugriff auf den Farb-Profiler

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um auf den Farb-Profiler zuzugreifen:

- Klicken Sie auf die Menüschaltfläche für die Einstellung, und wählen Sie **Farb-Profiler**.
- Wählen Sie im Menü **Einstellung** die Option **Farb-Profiler**.

Erstellen eines ICC-Ausgabeprofils

Die folgenden schrittweisen Anleitungen erläutern, wie ein ICC-Profil erstellt wird.

Klicken Sie im Startbildschirm des Farb-Profilers auf **ICC-Ausgabeprofil erstellen**.

Sie können jederzeit auf **Speichern** klicken, um das aktuelle Profil zu speichern. Sie können dann zu einem späteren Zeitpunkt mit der Bearbeitung fortfahren.

Profil-Einstellung

Geben Sie die allgemeinen Eigenschaften des ICC-Profils ein, und klicken Sie dann auf **Weiter**.

Gerät	Das Gerät, für das ein ICC-Profil erstellt wird.	
Druckmaterial	Die Druckmaterialliste, die vom Gerätetreiber bereitgestellt wird. Wenn der Treiber keine Druckmaterialliste enthält, werden andere Druckmaterialien aufgeführt.	
Druckmodus	Der Druckmodus des Geräts.	
Auflösung	Die Auflösung des Geräts.	
Farbmodus	Der Farbmodus, für den das Profil erstellt wird (CMYK, CMYKLcLm, RGB usw.).	
Rastern	Das Muster, in dem die einzelnen Bildpunkte auf dem Druckmaterial gedruckt werden.	
	Bearbeiten	Öffnet die Optionen für „Angled Screen".
	Job spiegeln (für Material mit Hintergrundbeleuchtung)	Diese Option sollte aktiviert werden, wenn das Material beim Scannen auf einem Leuchttisch liegt und Hintergrundbeleuchtung vorhanden ist.
Treiber-Optionen	Die Einstellungen für das ausgewählte Ausgabegerät. Die verfügbaren Optionen hängen vom jeweiligen Ausgabegerät ab.	
Druckmaterial-Anzeigename	Der Name des Druckmaterials, der in den Auftragseigenschaften angezeigt wird. Diese Option kann dazu verwendet werden, benutzerdefinierte Druckmaterialnamen in die Druckmaterialliste aufzunehmen. Weitere Informationen finden Sie unter Register „Farbverwaltung".	
Importiere	Durch Klicken auf diese Option kann ein Druckmaterialname aus einem vorhandenen ICC-Profil importiert werden.	
Dateiname	Der Name des ICC-Profils, das durch Klicken auf **Speichern** oder **Erzeugen** erstellt wird. Wenn Sie ein Duplikat eines ICC-Profils erstellen möchten, ändern Sie den Namen, bevor Sie weitere Änderungen durchführen, und erzeugen Sie das Profil neu. Auf diese Weise können Sie aufgrund eines vorhandenen Profils ein neues Profil erstellen.	

Tinten-Limit

Das Tinten-Limit ist die Tintenmenge, die ein bestimmter Materialtyp absorbieren kann. Die Tinten-Limits hängen von der jeweiligen Druckerauflösung ab. Bei höheren Auflösungen wird mehr Tinte verteilt und darum ist die Tintenabsorption schwieriger.

So bestimmen Sie das Tinten-Limit des Druckers bei der aktuellen Einstellung:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Tinten-Limit**-Test drucken.
2. Überprüfen Sie den Testdruck auf Übersättigung. Weitere Informationen finden Sie unter Überprüfen auf Übersättigung.
3. Wenn der Testdruck nicht zufriedenstellend ist, stellen Sie die Tinten-Limits für die verwendeten Farbkanäle ein, indem Sie die Werte für Tinten-Limit bearbeiten.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Verifizierung des Tinten-Limits drucken, um einen Testausdruck zu erstellen, bei dem die neuen Tinten-Limit-Einstellungen angewendet werden.

5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, bis ein zufriedenstellender Satz Tinten-Limits bestimmt wurde.
6. Klicken Sie auf Weiter.

Überprüfen auf Übersättigung

Wenn Sie sich den Testdruck ansehen, sollten Sie den Druck auf eine Übersättigung der Muster prüfen. Unter anderem können die folgenden Probleme auftreten: Verlaufen von Tinte, Vermischen von Farben sowie extrem lange Trockenzeiten für die Tinte.

1. Gehen Sie für jeden Farbkanal folgendermaßen vor:
   - Bestimmen Sie das Muster, das die beste Deckung aufweist, ohne dass es übersättigt wirkt.
   - Wenn einzelne Muster identisch wirken, wählen Sie das Muster, bei dem die Tintendeckung geringer ist. Auf diese Weise können Sie Tinte sparen.
2. Geben Sie die ermittelten Erhöhungsschritte in das Feld **Tinten-Limit** ein.

   Sie können auch Zahlen zwischen den ermittelten Erhöhungsschritten eingeben. Wenn ein Wert von 85 % beispielsweise zu niedrig ist, während 90 % zu hoch ist, können Sie 87 % eingeben.

   Wenn Ihre Testdrucke akzeptabel sind und die Farben nicht übersättigt aussehen, können Sie mit dem Erstellen eines Profils fortfahren.

   Eventuell müssen noch mehr Testdrucke für Tinten-Limits vorgenommen werden, um die richtigen Prozentsätze zu bestimmen. Achten Sie darauf, dass Sie die Werte für das Tinten-Limit nicht zu eng wählen. Eine zu starke Limitierung führt zu einer Reduktion der Anzahl der möglichen Punkte, die zum Erstellen eines Profils verwendet werden können.

Tintentrennung

Im Dialogfeld „Tintentrennung“ können Sie die Punkte festlegen, an denen helle oder mittlere Tinten statt normalen „dunklen“ Tinten verwendet werden. Dadurch kann die Anzahl der hellfarbigen Schattierungen erhöht und die Streifenbildung in hellfarbigen Bereichen vermindert werden. Die Tintentrennung wird nur verwendet, wenn ein Farbmodus ausgewählt wird, der helle Tinten wie **CMYKLcLm** enthält.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Tintentrennungs-Test drucken**, um einen Tintentrennungs-Test zu drucken.

   Jede Tintenschattierung wird durch eine auf der Grafik ausgedruckte Kurve dargestellt. Die Grafik illustriert die Menge jeder Tintenschattierung, die ausgegeben wird, um eine bestimmte Deckung zu gewährleisten. Der Deckungsbereich, der im Bild festgelegt werden kann (0 % bis 100 %), wird entlang der x-Achse angegeben, und die entsprechende Deckung der einzelnen Tintenschattierungen wird entlang der y-Achse abgebildet.

   Sehen Sie sich den kritischen Bereich an, in dem beide Tinten verwendet werden. Diese Bereiche sind im Tintentrennungs-Test dort zu sehen, wo sich Farbstreifen über und unter den Mustererhöhungen befinden und wo sich die Farben auf der Kurve überlappen. Jedes Farbmuster in diesen Bereichen sollte dunkler als die vorherige Mustererhöhung sein und allmähliche Übergänge aufweisen. Die Abweichung zwischen den Mustererhöhungen wird bei der Linearisierung korrigiert. Weitere Informationen finden Sie unter Linearisierung.

   In der Regel können mit den Standardwerten gute Ergebnisse erzielt werden.

2. Stellen Sie folgende Parameter ein:

Kanal	Dient zur Auswahl des Farbkanals, für den die Tintentrennungs-Einstellungen bearbeitet werden sollen. Nur Farbkanäle mit mehreren Tintenschattierungen auf dem aktuellen Drucker werden angezeigt.
Spitzenwert für helle Tinte bei	Der Scheitelpunkt der Kurve für helle Tinte auf der x-Achse.
Maximaler Level: Helle Tinte	Die Deckungsmenge für helle Tinte am Scheitelpunkt der Kurve für helle Tinte.
Helle Tinte endet bei	Der Punkt auf der x-Achse, an dem die rechte Seite der Kurve für helle Tinte ihren niedrigsten Wert erreicht.
Minimaler Level: Helle Tinte	Die Mindestdeckung für helle Tinte am rechten Ende der Kurve für helle Tinte. Die Kurve für helle Tinte beginnt immer am Ursprung.

Spitzenglättung: Helle Tinte	Die am Scheitelpunkt der Kurve für helle Tinten vorhandene Kurvenmenge. Wählen Sie **0** für einen spitzen Scheitelpunkt.
Endglättung: Helle Tinte	Die Kurvenmenge an dem Punkt, wo die rechte Seite der Kurve für helle Tinte ihren Mindestwert erreicht. Geben Sie **0** für eine gerade Linie ein.
Mittlerer Level: Dunkle Tinte	Die Deckungsmenge für dunkle Tinte an dem Punkt, wo die rechte Seite der Kurve für helle Tinte ihren Mindestwert erreicht.
Startglättung: Dunkle Tinte	Die am Beginn der Kurve für dunkle Tinten vorhandene Kurvenmenge. Geben Sie **0** für eine gerade Linie ein.
Mittlere Glättung: Dunkle Tinte	Die in der Mitte der Kurve für dunkle Tinten vorhandene Kurvenmenge. Geben Sie **0** für eine gerade Linie ein.
Zurückstellen	Dient zum Wiederherstellen der Tintentrennungs-Einstellungen für den aktuellen Kanal auf die vorherigen Werte.
Rückgängig	Dient zum Rückgängigmachen der letzten Änderung der Tintentrennungs-Einstellungen.

3. Klicken Sie auf **Verifizierung der Tintentrennng drucken**, um die Änderungen zu überprüfen.
4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, bis ein zufriedenstellender Satz Tinten-Limits bestimmt wurde.
5. Klicken Sie auf **Weiter**.

Linearisierung

Durch die Linearisierung wird bestimmt, welches Ausgabeniveau die einzelnen Farben benötigen, damit lineare Tintendeckung bei Niveaus zwischen 0 und 100 % erzielt wird.

So linearisieren Sie die Dichteniveaus der Farbkanäle:

1. Kalibrieren Sie Ihr Messgerät:
   a. Wählen Sie die Art des Messgeräts und den Anschluss aus, über den das Messgerät mit dem Computer verbunden ist.

   Nicht alle Geräte unterstützen die Kalibrierung des Farb-Profilers. Wenn die Schaltfläche **Kalibrieren** deaktiviert ist, sollten Sie Ihr Gerät mit der im Lieferumfang enthaltenen Software kalibrieren, bevor Sie es mit dem Farb-Profiler verwenden.

   b. Klicken Sie gegebenenfalls auf **Einstellungen**, um die erweiterten Einstellungen für einen der beiden Gerätetypen einzustellen:

Leuchtend	Die Lichtquelle, die momentan für das Gerät verwendet wird.
Observer	Der Blickwinkel.
Status	Der Status, der derzeit vom Colorimeter verwendet wird. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welchen Status Sie verwenden sollten, empfehlen wir Status A (Automatisch). Dieser Status ist auf allen Colorimetern gleich.
Beispiele	Die Anzahl der Beispiele, die aus jedem Musterabschnitt in einem Testmuster für automatische Messgeräte entnommen wird.
Abstand	Der Abstand zwischen Beispielen, ausgedrückt als Prozentsatz der Breite des Musters. Dieses Feld ist deaktiviert, wenn nur ein Beispiel angegeben wurde. Die ungefähre Position der angegebenen Beispiele wird im weiter unten gezeigten Quadrat angegeben.

   Nicht alle Einstellungen sind für alle Geräte verfügbar.

   c. Klicken Sie auf **Kalibrieren**, und befolgen Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen.

2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Importieren Sie Messdaten von einem anderen ICC-Profil, indem Sie auf **Importiere** klicken. Weitere Informationen finden Sie unter Importieren von Linearisierungsmessungen.

   Die Farbmodi des aktuellen ICC-Profils und alle importierten Messdaten müssen zueinander passen.

- Drucken Sie einen Zielausdruck, und führen Sie eine Messung durch, um Linearisierungsdaten zu erhalten:

   i. Wählen Sie eine **Erhöhungsschrittgröße**. Je kleiner der Prozentwert der Erhöhung ist, desto mehr Muster sind für den Zielausdruck erforderlich.

   Bei Wahl einer großen Anzahl von Mustern ergeben sich bessere Daten, die Messung nimmt jedoch mehr Zeit in Anspruch. Es wird empfohlen, die Standardanzahl von Mustern zu verwenden.

Verbessert	Beim Drucken von hellen und dunklen Mustern werden Erhöhungsschritte von 2 % angewendet, während für andere Muster Erhöhungsschritte von 5 % verwendet werden.
5%	Für Muster werden Erhöhungsschritte von 5 % verwendet.
10%	Für Muster werden Erhöhungsschritte von 10% verwendet.

   ii. Klicken Sie auf Ziel drucken.

   iii. Klicken Sie auf die Schaltfläche Messen, um die Muster mit Ihrem Messgerät zu messen.

   iv. Nachdem Sie die Muster gemessen haben, sollten Sie überprüfen, ob die gemessenen Muster den Zielmustern entsprechen.

   Falls eine erneute Messung der Muster erforderlich ist:

   - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Messen**, um das gesamte Ziel erneut zu messen.
   - Wenn ein Musterblatt erneut gemessen werden muss, wählen Sie ein Muster aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Ein Blatt neu messen**.
   - Wenn ein Musterstreifen erneut gemessen werden muss, wählen Sie ein Muster im Streifen aus, der erneut gemessen werden soll, und klicken Sie auf **Einen Streifen neu messen**.
   - Wenn ein einzelnes Muster erneut gemessen werden muss, wählen Sie das Muster aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Ein Muster neu messen**.

   Bei manchen Messgeräten stehen unter Umständen nicht alle Optionen für das erneute Messen zur Verfügung.

   v. Durch Doppelklicken auf ein Muster kann die Linearisierungskurve angezeigt werden

   Die Kurve sollte in einem relativ gleichförmigen Bogen verlaufen, der keine drastischen Knicke, Spitzen oder abgeflachten Bereiche aufweist. Ein Bogen, der drastische Knicke, Spitzen oder abgeflachte Bereiche aufweist, kann als Hinweis darauf gedeutet werden, dass die Messung Fehler enthält oder dass die Tinte auf unangemessene Weise begrenzt wurde.

Kurventyp	Wählen Sie einen Kurventyp.	
	Delta E	Dieser Typ der Linearisierungskurve führt zu den genauesten Ergebnissen beim Messen von hellen Farben.
	Leuchtkraft	Dieser Typ der Linearisierungskurve führt zu den genauesten Ergebnissen beim Messen von dunklen Farben.
Kanal	Der Farbkanal, für den die Linearisierungskurve angezeigt werden soll.	

3. Klicken Sie auf **Weiter**.

Importieren von Linearisierungsmessungen

Es ist möglich, Linearisierungsmessungen aus einer externen .icc-Datei zu importieren. So können Sie zuvor gemessene Daten neu verwenden oder Daten aus einem nicht unterstützten Messgerät verwenden.

Linearisierungsmessungen können nicht aus ICC-Profilen importiert werden, die mit einer anderen Software erstellt wurden.

So importieren Sie Linearisierungsmessungen:

1. Klicken Sie im Linearisierungsdialog auf **Importiere**.
2. Wählen Sie die Datei aus, die Sie importieren möchten, und klicken Sie auf **Öffnen**.
3. Nachdem Sie die Daten importiert haben, sollten Sie überprüfen, ob die importierten Muster den Zielmustern entsprechen.
4. Klicken Sie auf **Weiter**.

Mehrfachtinten-Limit

Das Mehrfachtinten-Limit hilft dabei, das Verlaufslimit für Ihren Drucker zu bestimmen, weil die verschiedenen Tinten in mehrfachen Kombinationen mit unterschiedlichen Mischungsverhältnissen gedruckt werden. Weitere Informationen finden Sie unter Überprüfen auf Übersättigung.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Test des Mehrfachtinten-Limits drucken.
2. Bestimmen Sie in jeder Reihe des Ausdrucks die Muster, die die beste Deckung zeigen, ohne dass die Tinte verläuft oder übersättigt ist.
3. Geben Sie die ermittelten Musterwerte in das Feld **Tinten-Limit** ein.
4. Klicken Sie auf **Verifizierung des Mehrfachtinten-Limits drucken**, um einen Ausdruck zu erstellen, der die an den Tinten-Limits vorgenommenen Änderungen widerspiegelt.
5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, bis ein zufriedenstellender Satz für die Mehrfachtinten-Limits bestimmt wurde.
6. Klicken Sie auf **Weiter**.

Grauabgleich

Der Grauabgleich ist ein optionaler Schritt, durch den die Ausgabeebenen aller erforderlichen Farben bestimmt werden, damit bei Farb- und Graustufenbildern ein neutrales Grau entsteht

Wenn der Grauabgleich ignoriert werden soll, klicken Sie auf **Weiter**, um zum nächsten Schritt zu springen.

1. Kalibrieren Sie Ihr Messgerät:
   a. Wählen Sie die Art des Messgeräts und den Anschluss aus, über den das Messgerät mit dem Computer verbunden ist.

   Nicht alle Geräte unterstützen die Kalibrierung des Farb-Profilers. Wenn die Schaltfläche **Kalibrieren** deaktiviert ist, sollten Sie Ihr Gerät mit der im Lieferumfang enthaltenen Software kalibrieren, bevor Sie es mit dem Farb-Profiler verwenden.

   b. Klicken Sie gegebenenfalls auf **Einstellungen**, um die erweiterten Einstellungen für einen der beiden Gerätetypen einzustellen:

Leuchtend	Die Lichtquelle, die momentan für das Gerät verwendet wird.
Observer	Der Blickwinkel.
Status	Der Status, der derzeit vom Colorimeter verwendet wird. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welchen Status Sie verwenden sollten, empfehlen wir Status A (Automatisch). Dieser Status ist auf allen Colorimetern gleich.
Beispiele	Die Anzahl der Beispiele, die aus jedem Musterabschnitt in einem Testmuster für automatische Messgeräte entnommen wird.
Abstand	Der Abstand zwischen Beispielen, ausgedrückt als Prozentsatz der Breite des Musters. Dieses Feld ist deaktiviert, wenn nur ein Beispiel angegeben wurde. Die ungefähre Position der angegebenen Beispiele wird im weiter unten gezeigten Quadrat angegeben.

Nicht alle Einstellungen sind für alle Geräte verfügbar.

c. Klicken Sie auf **Kalibrieren**, und befolgen Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen.

2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Importieren Sie Messdaten von einem anderen ICC-Profil, indem Sie auf **Importiere** klicken.

  Die Farbmodi des aktuellen ICC-Profils und alle importierten Messdaten müssen zueinander passen.

- Drucken Sie ein Referenzmuster, um zu bestimmen, ob Grauabgleich erforderlich ist. Klicken Sie dazu auf **Referenz drucken**.

3. Stellen Sie fest, ob Grauabgleich erforderlich ist:

- Wenn die Referenzmuster neutral wirken und keine Einzelfarbe hervorsticht, klicken Sie auf **Weiter**.
- Wenn die Referenzmuster den Eindruck vermitteln, dass eine Farbe dominiert, klicken Sie auf **Ziel drucken**.

  i. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Messen**, um die Muster mit Ihrem Messgerät zu messen.

  Nachdem Sie die Muster gemessen haben, sollten Sie überprüfen, ob die gemessenen Muster den Zielmustern entsprechen.

  Falls eine erneute Messung der Muster erforderlich ist:

  - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Messen**, um das gesamte Ziel erneut zu messen.
  - Wenn ein Musterblatt erneut gemessen werden muss, wählen Sie ein Muster aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Ein Blatt neu messen**.
  - Wenn ein Musterstreifen erneut gemessen werden muss, wählen Sie ein Muster im Streifen aus, der erneut gemessen werden soll, und klicken Sie auf **Einen Streifen neu messen**.
  - Wenn ein einzelnes Muster erneut gemessen werden muss, wählen Sie das Muster aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Ein Muster neu messen**.

  Bei manchen Messgeräten stehen unter Umständen nicht alle Optionen für das erneute Messen zur Verfügung.

  ii. Wenn der Messvorgang abgeschlossen ist, klicken Sie auf **Verifizierung drucken**, um Verifizierungsmuster zu drucken und zu überprüfen, ob sich der Grauabgleich verbessert hat.

4. Wenn Sie eine Verbesserung im Grauabgleich feststellen können, klicken Sie auf **Weiter**.

   Wenn keine Verbesserung im Grauabgleich feststellbar ist, aktivieren Sie die Option **Grauabgleich ignorieren**, und klicken Sie dann auf **Weiter**.

Charakterisierung

Durch die Charakterisierung werden die Farbeigenschaften des Druckers bestimmt.

1. Kalibrieren Sie Ihr Messgerät:

   a. Wählen Sie die Art des Messgeräts und den Anschluss aus, über den das Messgerät mit dem Computer verbunden ist.

   Nicht alle Geräte unterstützen die Kalibrierung des Farb-Profilers. Wenn die Schaltfläche **Kalibrieren** deaktiviert ist, sollten Sie Ihr Gerät mit der im Lieferumfang enthaltenen Software kalibrieren, bevor Sie es mit dem Farb-Profiler verwenden.

   b. Klicken Sie gegebenenfalls auf **Einstellungen**, um die erweiterten Einstellungen für einen der beiden Gerätetypen einzustellen:

Leuchtend	Die Lichtquelle, die momentan für das Gerät verwendet wird.
Observer	Der Blickwinkel.
Status	Der Status, der derzeit vom Colorimeter verwendet wird.
	Wenn Sie sich nicht sicher sind, welchen Status Sie verwenden sollten, empfehlen wir Status A (Automatisch). Dieser Status ist auf

allen Colorimetern gleich.

Beispiele	Die Anzahl der Beispiele, die aus jedem Musterabschnitt in einem Testmuster für automatische Messgeräte entnommen wird.
Abstand	Der Abstand zwischen Beispielen, ausgedrückt als Prozentsatz der Breite des Musters. Dieses Feld ist deaktiviert, wenn nur ein Beispiel angegeben wurde. Die ungefähre Position der angegebenen Beispiele wird im weiter unten gezeigten Quadrat angegeben.

Nicht alle Einstellungen sind für alle Geräte verfügbar.

c. Klicken Sie auf **Kalibrieren**.

2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Importieren Sie Messdaten von einem anderen ICC-Profil, indem Sie auf **Messdaten** klicken.

     Die Farbmodi des aktuellen ICC-Profils und alle importierten Messdaten müssen zueinander passen.
   - Importieren Sie ein ICC-Profil eines Drittanbieters, indem Sie auf **Fremdpartei-ICC** klicken. Weitere Informationen finden Sie unter Generieren von ICC-Profilen mit der Farbprofilierung anderer Hersteller.
   - Drucken Sie einen Zielausdruck, und führen Sie eine Messung durch, um Charakterisierungsdaten zu erhalten:

     i. Wählen Sie unter **Zieleinstellung** einen **Stil**.

     Bei Wahl einer großen Anzahl von Mustern ergeben sich bessere Daten, die Messung nimmt jedoch mehr Zeit in Anspruch. Es wird empfohlen, die Standardanzahl von Mustern zu verwenden.

ECI2002	Enthält 1485 Muster. Mit diesem Stil erhalten Sie die meisten Daten für das Erstellen einer Charakterisierung.
IT8.7	Enthält 928 Muster.
TC3.5	Enthält 432 Muster. Mit diesem Stil erhalten Sie die wenigsten Daten für das Erstellen einer Charakterisierung.

     ii. Wählen Sie eine **Größe**.

     iii. Klicken Sie auf **Ziel drucken**.

     iv. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Messen**, um die Muster mit Ihrem Messgerät zu messen.

     Nachdem Sie die Muster gemessen haben, sollten Sie überprüfen, ob die gemessenen Muster den Zielmustern entsprechen.

     Falls eine erneute Messung der Muster erforderlich ist:

     - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Messen**, um das gesamte Ziel erneut zu messen.
     - Wenn ein Musterblatt erneut gemessen werden muss, wählen Sie ein Muster aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Ein Blatt neu messen**.
     - Wenn ein Musterstreifen erneut gemessen werden muss, wählen Sie ein Muster im Streifen aus, der erneut gemessen werden soll, und klicken Sie auf **Einen Streifen neu messen**.
     - Wenn ein einzelnes Muster erneut gemessen werden muss, wählen Sie das Muster aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Ein Muster neu messen**.

     Bei manchen Messgeräten stehen unter Umständen nicht alle Optionen für das erneute Messen zur Verfügung.

3. Klicken Sie auf **Weiter**.

Generieren von ICC-Profilen mit der Farbprofilierung anderer Hersteller

ICC-Profile können sowohl mit dem Farb-Profiler als auch mit einer Farbprofilierungsanwendung anderer Hersteller, z. B. MonacoProfiler oder Gretag Macbeth ProfilerMaker, erstellt werden. Der Farb-Profiler dient zur Bestimmung der Tinten-Limits, Linearisierungsdaten und Limits für mehrfache Tinten sowie zur Ausgabe des Ziels für den vierten Schritt, die Erstellung des ICC-Profils. Das Ziel wird dann mit der

Software des anderen Herstellers gemessen, und das ICC-Profil wird generiert.

Im Allgemeinen gestaltet sich der Arbeitsablauf wie folgt:

1. Gehen Sie im **Farb-Profiler** wie folgt vor:

    b. Bestimmen Sie die Tinten-Limits.

    c. Linearisieren Sie die Ausgabe.

    d. Schließen Sie den Farb-Profiler.

2. Generieren Sie in der Anwendung des anderen Herstellers das Farb-Profiler-Ziel als TIFF-Datei.

3. In Ihrer Anwendung:

    a. Nehmen Sie in den **Job-Standardeinstellungen** des Ausgabegeräts folgende Einstellungen vor:

        i. Wählen Sie in der Liste im Gruppenfeld **Farbkorrektur** des Registers **Farbverwaltung** die Option **Nur Linearisierung verwenden**.

        ii. Achten Sie darauf, dass das ICC-Profil, auf das Sie dieses Ziel anwenden, als das Ausgabeprofil ausgewählt ist.

    b. Fügen Sie die TIFF-Datei des Farb-Profiler-Ziels als Auftrag hinzu.

    c. Senden Sie das Ziel.

4. Messen Sie das Ziel in der Anwendung des anderen Herstellers und erstellen Sie das ICC-Profil.

5. Klicken Sie im Register **Charakterisierung** auf die Schaltfläche **Fremdpartei-ICC**, und suchen Sie nach der ICC-Datei, die Sie gerade in der anderen Anwendung erstellt haben.

    Es steht keine Vorschau zur Verfügung.

6. Klicken Sie auf **Weiter**.

ICC-Erzeugung

1. Stellen Sie folgende Parameter ein:

Wenn Sie ein ICC-Fremdprofil verwendet haben, können diese Optionen nicht bearbeitet werden.

Schwarzbildung

Wenn die Farben Cyan, Magenta und Gelb gemischt werden, sollte theoretisch Schwarz entstehen. In der Praxis entsteht bei dieser Mischung jedoch ein schmutziges Dunkelgrau. Darüber hinaus tendiert CMY-Schwarz zu einer Übersättigung des Druckmaterials, da hierzu alle drei Tinten deckend angewendet werden müssen.

Die Lösung für dieses Problem besteht darin, das CMYK-Farbmodell zu verwenden. Dabei werden die drei Farben Cyan, Magenta und Gelb (CMY) durch echtes Schwarz (K) ersetzt. Das CMYK-Modell reduziert die Übersättigung, produziert bessere Schwarztöne und erfordert weniger Tinte.

Durch die GCR-Einstellungen wird festgelegt, wann und zu welchem Ausmaß CMY durch Schwarz (K) ersetzt wird. Je höher die für GCR gewählte Einstellung ist, desto mehr CMY wird durch K-Schwarz ersetzt.

Verfügbare Einstellungen:

Auto

UCR

GCR

GCR Max.

UCR Geglättet

GCR Max. Glättung

CMY-Schwarz wird durch echtes Schwarz ersetzt. Bei den meisten Einstellungen wird CMY bei hohem Deckungsgrad zu 100 % durch Schwarz ersetzt, bei geringerer Deckung wird dagegen zunehmend weniger echtes Schwarz verwendet. Die Einstellung **GCR Max. Glättung** bewirkt, dass CMY sofern möglich immer durch Schwarz ersetzt wird.

Bilder, die mit höheren GCR-Einstellungen generiert werden, weisen in der Regel einen höheren Kontrast auf, enthalten aber etwas weniger Farbe.

Start-Schwarz

Hiermit wird festgelegt, ab welchem Grau-Prozentwert der schwarze Kanal (K) als Ersatz für CMY verwendet wird.

Schwarzbreite

Ein geringer Schwarzbreite-Wert bewirkt, dass

	Schwarz nur in neutralen Bereichen generiert wird. Bei hohen Werten wird Schwarz auch in farbigen Schattenbereichen generiert.
Tinte insgesamt	Hierbei handelt es sich um die Summe der Tinten-Limitwerte für C, M, Y und K. Jede Farbe kann ein Tinten-Limit von bis zu 100 % haben; der Höchstwert für das Gesamttintenlimit ist 300 %. Durch Erhöhung des Gesamttintenlimits kann der Kontrast des Ausdrucks verbessert werden.
Profilgröße	Die Größe der LUTs (Lookup-Tabellen) im Profil. Die Größe wirkt sich auf die Genauigkeit des Profils und seine Berechnungszeit aus. Die Verarbeitungszeit bei Verwendung des Profils wird dadurch nicht beeinflusst.
ICC-Version	Der aktuelle Standard ist ICC 2.1. Die neue Version ICC 4 nutzt jedoch eine neue Spezifikation, die vom „International Color Consortium" definiert wurde. Weitere Informationen zur Definition von ICC 4 finden Sie unter www.color.org.
UV-Aufheller-Kompensation	Wenn ein Probeausdruck auf einem Leuchttisch betrachtet werden soll, empfiehlt es sich, diese Option zu aktivieren, um den Effekt zu kompensieren, der bei einem auf stark aufgehelltem Papier erstellten Probeausdruck entsteht. Verwenden Sie diese Option, wenn das Papier für den Probeausdruck mehr optische Aufheller enthält als das für die Produktion verwendete Papier.

In der Regel können mit den Standardwerten gute Ergebnisse erzielt werden.

2. Klicken Sie auf **Erzeugen**.

2 Ändern oder Wiederaufnehmen eines ICC-Profils

Sie können ein ICC-Profil während der Erstellung jederzeit speichern. Klicken Sie unten im Fenster auf die Schaltfläche **Speichern**, um das ICC-Profil zu speichern.

Wenn Sie mit dem Erstellen eines ICC-Profils zu einem späteren Zeitpunkt fortfahren möchten, öffnen Sie den Farb-Profiler, und wählen Sie **ICC-Profil ändern oder wiederaufnehmen**.

Wenn Sie ein vorhandenes ICC-Profil ändern möchten, öffnen Sie den Farb-Profiler, und wählen Sie **ICC-Profil ändern oder wiederaufnehmen**.

Sie können die Einstellungen im Register „Profil-Einstellung" und im Register „ICC-Erzeugung" ändern, ohne dass andere Einstellungen von den Änderungen betroffen sind. Wenn Sie die Einstellungen in einem anderen Register ändern, müssen Sie Teile des Profils möglicherweise neu erstellen.

3 Erstellen einer Linearisierungstabelle

Die Linearisierungstabelle enthält keine Farbkorrektur, aber die darin enthaltenen Daten reichen aus, um gleichmäßige Übergänge zu erzeugen und das Verlaufen der Tinten zu verhindern.

Die Linearisierung ist ein Verfahren, durch das die Ausgabewerte so korrigiert werden, dass sie den Eingabewerten entsprechen. Eine Datei kann beispielsweise eine Farbe enthalten, die zu 10 % aus Zyan besteht, beim Druck wirkt die Farbe jedoch dunkler als erwartet, was eher einem Zyangehalt von 25 % entsprechen würde. Durch Linearisierung können die korrekten Ausgabewerte bestimmt werden, sodass der Zyangehalt von 10 % auf dem Ausdruck eher dem ursprünglichen Zyangehalt von 10 % in der Datei entspricht.

Zum Erstellen einer Linearisierungstabelle sind die folgenden Hauptschritte erforderlich:

1. **Profil-Einstellung** – Hiermit werden die allgemeinen Eigenschaften des ICC-Profils festgelegt.
2. **Tinten-Limit** – Hiermit wird das Tinten-Limit für jede Tintenfarbe festgelegt.
3. **Ink Split** – Hiermit wird die Tintentrennung für helle und dunkle Tinten festgelegt.
4. **Linearisierung** – Hiermit wird festgelegt, welches Ausgabeniveau die einzelnen Farben benötigen, damit lineare Tintendeckung bei Niveaus zwischen 0 und 100 % erzielt wird.
5. **Mehrfachtinten-Limit** – Hiermit wird festgelegt, wo das Limit bei Kombinationen mehrerer Tinten liegt.
6. **Grauabgleich** – Hiermit werden die Ausgabeebenen aller erforderlichen Farben bestimmt, damit bei Farb- und Graustufenbildern ein neutrales Grau entsteht

4 Erneutes Linearisieren mit einem vorhandenen ICC-Profil

Die Linearisierungstabelle enthält keine Farbkorrektur, aber die darin enthaltenen Daten reichen aus, um gleichmäßige Übergänge zu erzeugen und das Verlaufen der Tinten zu verhindern.

Die Linearisierung ist ein Verfahren, durch das die Ausgabewerte so korrigiert werden, dass sie den Eingabewerten entsprechen. Eine Datei kann beispielsweise eine Farbe enthalten, die zu 10 % aus Zyan besteht, beim Druck wirkt die Farbe jedoch dunkler als erwartet, was eher einem Zyangehalt von 25 % entsprechen würde. Durch Linearisierung können die korrekten Ausgabewerte bestimmt werden, sodass der Zyangehalt von 10 % auf dem Ausdruck eher dem ursprünglichen Zyangehalt von 10 % in der Datei entspricht.

Zur erneuten Linearisierung sind die folgenden Hauptschritte erforderlich:

1. **Profil-Einstellung** – Hiermit werden die allgemeinen Eigenschaften des ICC-Profils festgelegt.
2. **Linearisierung** – Hiermit wird festgelegt, welches Ausgabeniveau die einzelnen Farben benötigen, damit lineare Tintendeckung bei Niveaus zwischen 0 und 100 % erzielt wird.
3. **Grauabgleich** – Hiermit werden die Ausgabeebenen aller erforderlichen Farben bestimmt, damit bei Farb- und Graustufenbildern ein neutrales Grau entsteht

5 Umwandeln von Legacy-Voreinstellungen

Bevor Sie die Software verwenden, sollten Sie Ihre .ptf-Voreinstellungen für eine früheren Version der Software in das neue Ausgabeprofilformat (.icc) umwandeln. Bei der Umwandlung der alten Voreinstellungen behalten alle Ausgabeprofile den gleichen Namen bei. Allerdings lautet die Dateierweiterung danach .icc.

Die bei der Umwandlung der alten Voreinstellungen entstandenen Ausgabeprofile werden im ICCProfile-Ordner automatisch nach Geräten geordnet.

Die umgewandelten Voreinstellungen werden unter einem neuen Speicherpfad gespeichert, und die alten Voreinstellungen werden nicht überschrieben.

So wandeln Sie Ihre alten Voreinstellungen in das neue Format um:

1. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Wenn die alte Software nicht mehr auf Ihrem Computer aktiviert ist:
     a. Navigieren Sie zu dem Ordner, in dem die neue Software installiert wurde, und öffnen Sie den Ordner **SAi\SAi Production Suite**.
     b. Doppelklicken Sie auf die Verknüpfung **Legacy PTF Exporter**.
     c. Klicken Sie auf **Anwendungsordner auswählen**.
     d. Navigieren Sie zum Ordner, in dem sich die alte Software befindet, und wählen Sie den Ordner **ICC Profile** aus.
     e. Klicken Sie auf **OK**.
     f. Wenn Sie eine Voreinstellung aus der Liste entfernen möchten, wählen Sie sie aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche **Voreinstellung aus der Liste entfernen**.
     g. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Exportieren**, um die alten Voreinstellungen als .ptf-Dateien zu exportieren.
     h. Wählen Sie den Ordner aus, in den Sie die Voreinstellungen exportieren möchten, und klicken Sie auf **OK**.
     i. Klicken Sie auf **OK** und dann auf **Schließen**.
   - Wenn die alte Software noch auf Ihrem Computer aktiviert ist:
     a. Wählen Sie Voreinstellung exportieren im Menü Datei.
     b. Wählen Sie alle Voreinstellungen aus, die Sie umwandeln möchten, und klicken Sie auf Exportieren.
     c. Wählen Sie den Ordner aus, in dem Sie die exportierten Voreinstellungen speichern möchten, und klicken Sie auf OK.
2. Öffnen Sie den **Farb-Profiler** in der neuen Software:
   - Wählen Sie im Menü **Einstellung** die Option **Farb-Profiler**.
   - Wählen Sie im Menü für das Register **Einstellung** die Option **Farb-Profiler**.
3. Klicken Sie im Hauptfenster des Farb-Profilers auf die Schaltfläche **Legacy-Voreinstellung umwandeln**.
4. Wenn Sie weitere Voreinstellungen hinzufügen möchten, die umgewandelt werden sollen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Voreinstellungen hinzufügen**.

   Der Voreinstellungsumwandler akzeptiert nur .ptf-Dateien.
5. Navigieren Sie zum Ordner, in den Sie die Voreinstellungen exportiert haben.

   Wenn Sie die Voreinstellungen unterschiedlicher Geräte zum gleichen Zeitpunkt umwandeln möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Voreinstellungen hinzufügen**, und navigieren Sie zu den entsprechenden Ordnern. Sie können

diesen Vorgang so oft wie gewünscht wiederholen.

6. Klicken Sie auf **Umwandeln**, um die ausgewählten Voreinstellungen in das neue Format umzuwandeln.
7. Der Pfad zu den umgewandelten Voreinstellungen wird im Fenster des Voreinstellungsumwandlers angezeigt.

Die umgewandelten Ausgabeprofile werden im ICCProfile-Ordner automatisch nach Geräten geordnet.